平成12年6月21日発行（毎月1回21日発行）第5巻第6号（通巻47号）
N64＆ゲームボーイ大好きマガジン
The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
©2000 Nintendo
2000 8月号
定価490yen（税込）
永久保存版！キャラクターポスター付き
ゼルダの伝説攻略ヒントブック③
■開発者インタビューも読めるぞ！
●64ドリームならではのインタビュー満載！
E3大特集
新作＆攻略情報！
サクラ大戦GB
コロコロカービィ
エキサイトバイク64
ぬし釣り64～潮風にのって～
マリオストーリー
風来のシレン2
毎月新聞特報！
幻のポケモン登場
セレビィ初公開！！
プレゼント情報発表！
今度のマリオはテニスでバトル！
マリオテニス64

大陸を越え、世界を結ぶ友情の大冒険

GAME BOY COLOR
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

COLOR専用
2000年8月発売予定
ゲームボーイカラー専用カートリッジ
振動機能付き
バックアップ機能付き
4,200円(税別)

ぬし釣り10周年記念作品

ボクたちモンスターも冒険に一役買うぞ。

海賊気分でいざ出発！

人間が妖精や神様と対話し、共存する、のどかな星の物語。釣り好き少年カイトが、オリオン国のお姫様を悲しみから救うために、親友のウェンディ、ジャックを引き連れて、5つの大陸を舞台に釣りあり、航海あり、戦いありの、大友情ほのぼの冒険に繰り出します。

さまざまな大陸の海や川に登場する魚は約70種。海外の魚も続々登場。

ブルブル震えて釣りやすい
釣り方は，ウキ，フライ，投げ，ルアー，船の5種類だ。

潮の流れや風向きから進路を決める航海ライフも楽しみの一つ。

夜に空を眺めれば，流れ星や星座を見つけることができるよ。

※画面写真は開発中のものです。

N64とNINTENDO64は任天堂の商標です。

世界の魚を相手にファイト！
ぬし釣り64
―潮風にのって―
絶賛発売中！

「カイトの冒険」オリジナルグッズが当たるよ！

祝 ぬし釣り 10周年記念プレゼント

「ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険」をお買い上げの方の中から，抽選で300名様に「タコ型のだっこちゃん人形」が当たるよ！くわしくは，商品についてるアンケートハガキを見てね！

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル7F
ホームページURL http://www.vis.co.jp

ワザを極めよ！
タイトルも変わり新装刊！
MYCOM M
実用ウラ技6824技
ゲームカタログ4652本
完全掲載
広技苑
こうぎえん
日本最大のゲーム辞典
新装全面改訂版
プレイステーション2
プレイステーション
サターン
ドリームキャスト
ニンテンドウ64
ゲームボーイ
ワンダースワン
2000年春版
990円(税込)
990円(税込)
全国の書店でお買い求めください。
大好評発売中！
MYCOM
発行:(株)毎日コミュニケーションズ
TEL 03-3211-2568

2000 8 Aug.
最新情報満載号
VOL.47

The 64 DREAM

NINTENDO64 大好きマガジン

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

©2000 Nintendo/CAMELOT

MONOLOG <表紙の言葉>

ゴルフの次は、テニスだ！と、スポーツづいているマリオ。ところで、日本人がオリンピックで初めてメダルを獲った競技が、実はテニスだって知っていました？1920年のアントワープ大会で、熊谷一弥さんがシングルスで準優勝し銀メダルを獲得。これが日本のメダル第1号となりました。しかも、柏尾誠一郎さんと組んだダブルスでも準優勝し、この年、2つの銀メダルをゲット。もっと意外なのは、オリンピック競技のテニスは硬式ですが、当時の日本人選手は軟式テニス出身だったそうです。今年は、マリオテニスを楽しみながら、シドニー五輪での日本人選手の活躍を応援する、というのはいかが。

表紙デザイン 斉藤 浩一

CONTENTS

GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です
●=N64 ●=64DD ●=GB

N64&SFC&GB 新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

『風来のシレン2』の発売日が決定！

『風来のシレン2』の発売日がついに決定。先月まで「夏」発売と発表されていたので、9月27日ならばぎりぎり予定どおりか（?）。なお、今月からソフトカタログのページが「よりぬきソフトカタログ」として、ここにリニューアル！本誌紹介ページで載せられなかったN64ソフトの新着情報などをカバーしていくぞ。

N64よりぬきソフトカタログ

MOTHER3 豚王の最期

『マリオストーリー』の発売日が決定したのに、いまだに新情報すらよせられない期待の大作。HAL研の岩田さんは「がんばって完成させたい」と本誌インタビュー（P.90）でも語っているが…。8月のスペースワールドで明らかに!?

パーフェクトダーク（仮）

いまだに売れ続けている『ゴールデンアイ』のシステムを使った、プレイヤー視点のガンシューティング。アメリカでは5月23日に発売され、好調に売り上げを伸ばしているようだ。残念ながら日本での発売日はまだ決まっていない。

ロックマンDASH

E3に出展されていたタイトルで、先日行われた、「カプコン2000戦略発表会」で正式に日本発売がリリースされた。97年末にプレイステーションで発売された同名タイトルの移植作品だ。アメリカでは秋発売予定だが…。

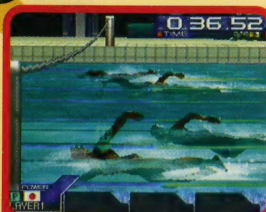
*画面は開発中の海外版のものです。

バイオハザード0

サバイバルホラーとして、恐怖を強烈に演出して人気を集めている『バイオハザード』シリーズ。そのなかでも、いまだ語られたことのない、時間的に最も古いストーリーが展開する。N64だけのオリジナルタイトルだ。

Coming Soon

6月21日～7月20日

エキサイトバイク64
6月23日発売●6800円

がんばれ！ニッポン！オリンピック2000
7月13日発売●7800円

マリオアーティストポリゴンスタジオ
7月配布（ランドネットDD会員ソフト）

7月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

＊印のついたソフトはニンテンドウパワーの書き換えソフトです

日	曜	内容
1	(土)	GB 対戦詰将棋*
2	(日)	阿倍仲麻呂、唐で病死（770年）
3	(月)	波の日
4	(火)	アメリカ独立を宣言（1778年）
5	(水)	ビキニスタイルの日
6	(木)	GB ワールドサッカーGB2000
7	(金)	GB あつめてあそぶ くまのプーさん もりのたからもの
8	(土)	自衛隊の前身、警察予備隊設置（1950年）
9	(日)	森鴎外、死去（1922年）
10	(月)	日本初の新聞が発行される（1888年）
11	(火)	世界人口デー
12	(水)	ローリングストーン記念日
13	(木)	64 がんばれ！ニッポン！オリンピック2000 GB がんばれ！ニッポン！オリンピック2000 GB 遊戯王デュエルモンスターズ 三聖戦神降臨
14	(金)	GB ドカポン!? ミレニアムクエスト GB おじゃる丸～月夜が池のたからもの～
15	(土)	非合法に日本共産党結成（1922年）
16	(日)	やぶ入りの日
17	(月)	江戸を東京と改称（1868年）
18	(火)	永平寺、建立（1244年）
19	(水)	GB サバイバルキッズ2～脱出!!双子島!
20 海の日	(木)	銀座に日本マクドナルド1号店開店（1971年）
21	(金)	64 マリオテニス64 64DREAM 9月号発売日
22	(土)	遺伝子の法則の発見者、メンデル生誕（1822年）
23	(日)	元アメリカ大統領、グラント将軍死去（1885年）
24	(月)	「三銃士」の作者デュマ、生誕（1802年）
25	(火)	日本最高気温40.8度を山形で観測（1933年）
26	(水)	カストロによるキューバ革命開始（1953年）
27	(木)	GB 筋肉番付GB2～目指せ！マッスルチャンピオン～
28	(金)	GB サクラ大戦GB～檄・花組入隊!～
29	(土)	パリの凱旋門完成（1836年）
30	(日)	鉄血宰相、ビスマルク死亡（1898年）
31	(月)	大阪の大火（1871年）

N64&64DD発売カレンダー （6月12日現在）

NEW!…新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥…発売日がめでたく確定したソフト。

発売時期	N64タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	掲載ページ
6月	エキサイトバイク64	RAC	任天堂	6月23日 ♥	6800円	30
7月	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	SPT	コナミ	7月13日 ♥	7800円	28
	マリオテニス64	SPT	任天堂	7月21日 ♥	6800円	14
	ドラえもん3 のび太の町 SOS！	ACT	エポック社	◆7月	6800円	42
8月	マリオストーリー	RPG	任天堂	8月11日 ♥	6800円	10
夏	スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	夏	6800円（予）	-
9月	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	RPG	チュンソフト／任天堂	◆9月27日 ♥	◆6800円（予）	20
2000年	MOTER 3 豚王の最期	RPG	任天堂	2000年	6800円	-
	パーフェクトダーク（仮）	SHT	任天堂	2000年	6800円	-
未定	コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
	バイオハザード 0	ADV	カプコン	未定	未定	-
	パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-
	ファイアーエムブレム64（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-
	スリッ駆　ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円	-
	レブ・リミット	RAC	開発／セタ	未定	未定	-
	フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	未定	未定	-
	WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	未定	7980円	-
	VIEW POINT 2064	SHT	サミー	未定	7800円	-
	動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-
	NEW! ロックマンDASH	RPG	カプコン	未定	未定	-

発売時期	64DDタイトル	ジャンル	開発元	発売日	価格	掲載ページ
7月	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	開発／任天堂	◆7月予定	★	45
未定	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発／セタ	未定	未定	-
	ウォール街（仮）	SLG	開発／？	未定	未定	-
	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発／セタ	未定	未定	-
	DT DD版（仮）	ETC	開発/ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-
	DDシーケンサー（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
	サウンドメーカー（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
	デザエモンDD（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-
	ゼルダの伝説64DD版（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-
	キャベツ（仮）	ETC	開発／？	未定	未定	-

SFC&GB発売カレンダー （6月12日現在）

NP‥NINTENO POWERのSFC&GB書き換え用ソフト。
C‥‥ゲームボーイカラー対応ソフト
P‥‥ポケットプリンタ対応ソフト

Gゲームボーイ

【6月発売予定】

6月29日 **ミスタードリラー**/ACT/ナムコ/3800円/C専用
6月30日 **井出洋介の麻雀教室GB**/TAB/アテナ/3800円/C専用
6月30日 **おじゃる丸～満願神社の縁日でおじゃる!～**/ETC/エムティーオー/4280円
6月30日 **漢字BOY2**/PUZ/J・ウイング/4800円（予価）

【7月発売予定】

7月1日 **対戦詰将棋**/TAB/アテナ/1000円/NP
7月6日 **ワールドサッカーGB2000**/SPT/コナミ/4500円（予価）/C専用
7月7日 **あつめてあそぶ くまのプーさん　もりのたからもの**/ADV/トミー/3980円(予価)/C専用
7月13日 **がんばれ!ニッポン! オリンピック2000**/SPT/コナミ/4500円(予価)/C専用
7月13日 **遊戯王デュエルモンスターズ三聖戦神降臨**/SLG/コナミ/4500円（予価）/C専用
7月14日 **ドカポン!?ミレニアムクエスト**/TAB/アスミックエースエンタテイメント/3980円/C専用
7月14日 **おじゃる丸～月夜が池のたからもの～**/TAB/サクセス/3980円
7月19日 **サバイバルキッズ2～脱出!! 双子島!～**/ADV/コナミ/4500円（予価）
7月27日 **筋肉番付GB2～目指せ！マッスルチャンピオン～**/ACT/コナミ/4500円（予価）
7月28日 **サクラ大戦GB～檄・花組入隊!～**/ADV/メディアファクトリー/4800円/C専用
7月中旬 **ハローキティのスウィートアドベンチャー**/ACT/イマジニア/3980円
7月中旬 **ディアダニエルのスウィートアドベンチャー**/ACT/イマジニア/3980円
7月下旬 **メダロット3（カブトバージョン）**/RPG/イマジニア/4300円（予価）/C専用
7月下旬 **メダロット3（クワガタバージョン）**/RPG/イマジニア/4300円（予価）/C専用
7月 **華蘭虎龍学園～花札・麻雀～**/TAB/J・ウイング/4800円（予価）
7月 **ダンジョンセイバー**/RPG/J・ウイング/4800円（予価）
7月 **ラブひなポケット**/ETC/マーヴェラスエンターテイメント/未定/C専用

【8月発売予定】

8月3日 **Dance Dance Revolution GB**/SLG/コナミ/未定
8月4日 **ソウルゲッター～放課後冒険RPG～**/RPG/マイクロキャビン/3980円
8月4日 **マジカルチェイスGB**/SHT/マイクロキャビン/3480円/C専用
8月4日 **ぞくぞくヒーローズ**/RPG/メディアファクトリー/5980円/C専用
8月11日 **空飛ぶトゥイーティ**/ACT/ケムコ/4200円/C専用
8月11日 **所さんの世田谷カントリークラブ**/SPT/ナツメ/3980円
8月23日 **コロコロカービィ**/ACT/任天堂/4500円/C専用
8月25日 **新世紀エヴァンゲリオン麻雀補完計画（仮）**/TAB/キングレコード/3980円/C専用
8月中旬 **なかよしペットシリーズ3　かわいい仔犬**/SLG/エムティーオー/3980円/C専用
8月中旬 **パーフェクトチョロQ**/RAC/タカラ/3980円/C専用
8月 **ロックマンXサイバーミッション**/ACT/カプコン/3980円
8月 **ごきんぎょ物語**/SLG/カルチャーブレーン/3980円/C専用
8月 **ゾイド（仮）**/RPG/トミー/4500円（予価）
8月 **ぬし釣りアドベンチャーカイトの冒険**/RPG/ビクターインタラクティブソフトウェア/4200円（予価）/C専用
8月 **ベイブレードFIGHTING TOURNAMENT**/ADV/ハドソン/3980円（予価）/C専用

【9月以降発売予定】

夏 **谷村ひとしのドン・キホーテが行く**/SLG/アトラス/3980円/C専用
夏 **スターオーシャン ブルースフィア**/RPG/エニックス/未定
夏 **携帯電獣テレファング（パワーバージョン）**/RPG/スマイルソフト/4500円
夏 **携帯電獣テレファング（スピードバージョン）**/RPG/スマイルソフト/4500円
9月7日 **ポップンミュージックGBアニメーションメロディ**/SLG/コナミ/4500円（予価）
9月8日 **とっとこハム太郎（仮）**/不明/任天堂/未定/C専用
9月21日 **ポケモンでパネポン**/PUZ/任天堂/3800円/C専用
9月29日 **牧場物語3～ボーイ・ミーツ・ガール～**/SLG/ビクターインタラクティブソフトウェア/4200円/C専用
9月 **GO! GO! ヒッチハイク2**/TAB/J・ウイング/4500円
10月 **ポケットクッキング**/ETC/J・ウイング/4800円（予価）/C専用
秋 **小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮）**/RPG/メディアファクトリー/未定
2000年 **真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」**/RPG/アトラス/未定
2000年 **真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」**/RPG/アトラス/未定
2000年 **Jリーグエキサイトステージタクティクス**/SLG/エポック社/4200円（予価）
2000年 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～**/ACT/任天堂/3800円/C専用
2000年 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実-知恵の章-**/ACT/任天堂/未定/C専用
2000年 **ゼルダの伝説 ふしぎな木の実-勇気の章-**/ACT/任天堂/未定/C専用
2000年 **THE BLACK ONYX DX**/RPG/BPS/4500円/C専用

【発売日未定】

未定 **飛龍の拳列伝**/ACT/カルチャーブレーン/未定/C専用
未定 **ビートマニアGBネットジャム（仮）**/SLG/コナミ/未定/C専用
未定 **ポケモンピクロス**/PUZ/任天堂/未定
未定 **ダビスタ牧場（仮）**/SLG/メディアファクトリー/未定
未定 **バルーンファイトGB**/ACT/任天堂/NP

はみだしカレンダー

カルチャーブレーンより発売が予定されていた『ウルトラベースボール実名版』は、発売中止となりましたので、残念ながら今月からカレンダーより削除いたしました。

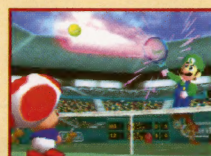
読者が選ぶ期待の新作TOP20

2 1 3

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	2378	初	マリオテニス64	●任天堂 ●SPT ●7月21日
2	2277	2(→)	マリオストーリー	●任天堂 ●RPG ●8月11日
3	2106	3(→)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂 ●RPG ●2000年
4	1737	5(↑)	不思議のダンジョン風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城～	●任天堂／チュンソフト ●RPG ●9月27日
5	1590	6(↑)	バイオハザード 0	●カプコン ●ADV ●未定
6	688	7(↑)	パーフェクトダーク（仮）	●任天堂 ●SHT ●2000年
7	667	初	ドラえもん3 のび太の町SOS！	●エポック社 ●ACT ●7月
8	566	8(→)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
9	359	9(→)	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	●開発／任天堂 ●ETC ●7月予定
10	294	10(→)	ぬし釣り64～潮風にのって～	●ビクターインタラクティブソフトウェア ●ETC ●発売中
11	252	13(↑)	巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合	●開発／ドシン解放戦線Param派●SHT?●発売中
12	204	12(→)	パネルでポン64（仮）	●任天堂●PUZ●未定
13	169	18(↑)	エキサイトバイク64	●任天堂●RAC●6月23日
14	160	17(↑)	スリッ駆　ラジッ駆	●任天堂●RAC●未定
15	155	初	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000	●コナミ●SPT●7月13日
16	136	15(↓)	スーパーブラックバス64	●スターフィッシュ●SLG●2000年夏
17	121	−	フライトシミュレーター（仮）	●ビデオシステム●SLG●未定
18	119	19(↑)	ウォール街（仮）	●開発／?●SLG●未定
19	98	−	動物番長（仮）	●開発／サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）●ETC●未定
20	92	20(→)	現代大戦略 Ultimate War	●開発／セタ●SLG●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…4月21日～5月20日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ マリオテニス64が、初登場でいきなり常連2本を抜いて1位に！

『ムジュラの仮面』が抜けた後のランキングは、『マリオストーリー』と『MOTHER3』のトップ争い！…という展開が予想されていたのだが、なんと初登場の『マリオテニス64』にトップをさらわれるという予想外の展開になってしまった。いやあ、これが競馬なら万馬券ものだよね。ただ、1～3位までの差はほんのわずかしかないので、来月も風向きしだいでは順位がひっくり返る可能性はじゅーぶんアリだ。いやあ、次のレースも目が離せない展開になりそうですね（だから競馬じゃねえってばよ）。

◆初登場いきなり1位！という衝撃の展開を見せてくれた『マリオテニス64』。来月もトップを維持できるか？

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／5月8日～6月4日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	5589	4(↑)	星のカービィ 64	00/3/24
2	5521	1(↓)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 （メモリー拡張パック同梱版）	00/4/27
3	5077	2(↓)	実況パワフルプロ野球2000	00/4/29
4	2970	3(↓)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	00/4/27
5	839	5(→)	ドンキーコング64	99/12/10
6	829	6(→)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
7	722	7(→)	マリオパーティ2	99/12/17
8	639	8(→)	カスタムロボ	99/12/8
9	447	初	ぬし釣り64 ～潮風にのって～	00/5/26
10	234	9(↓)	ゴールデンアイ 007	97/8/23

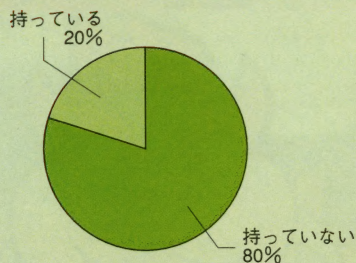
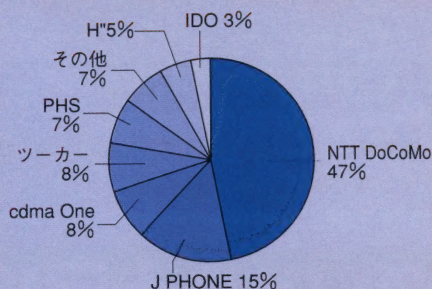
※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい

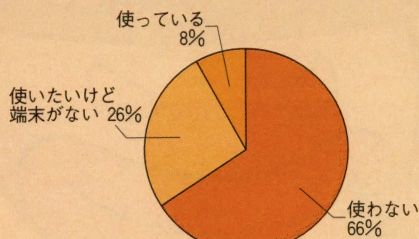
PICK UP! ぬし釣り64～潮風にのって～

釣りRPGシリーズの64版第2作目。4人の主人公が、自分の「ぬし」を求めて世界中を旅してまわるのだ。キミはお魚サンとの知恵比べで勝つことができるかな？

携帯電話についてのアンケートあれこれ

6月号読者アンケートより

あなたは携帯電話を持っていますか？

（持っている人）あなたの携帯の種類は？

携帯でi-モードなどのサービスを利用していますか？

使っている
8%
使いたいけど
端末がない 26%
使わない
66%

低年齢層が多い64ドリームの読者。だもんで、「携帯を持ってない」という人が多いというのは予想してたが、ここまで少ないってのはちょっと意外。最近は小・中学生でもPHSぐらいは持ってる子は結構多いんじゃないかと思ってたんだけど…。したがってサービスも利用してない人が圧倒的に多い。あと、「携帯の種類は？」という質問ではNTT DoCoMoが半数近くをしめているね。

携帯電話を使った通信対応機能がほしいGBソフトTOP10

順位	タイトル	発売元
1	ポケットモンスター	任天堂
2	カードヒーロー	任天堂
3	メダロット	イマジニア
4	遊戯王デュエルモンスターズ	コナミ
5	ゼルダの伝説 ふしぎな木の実	任天堂
5	ドラゴンクエスト モンスターズ	エニックス
7	ぷよぷよ	コンパイル
8	テトリス	BPS
9	ゼルダの伝説 夢を見る島	任天堂
10	スーパーロボット大戦 リンクバトラー	バンプレスト

あいかわらず、どんなランキングでも圧倒的に強い『ポケモン』がトップに入ったのは予想通りなのだが、『ゼルダ』シリーズが2本も入っているのはちょっとびっくりだ。どんな通信対応機能が欲しいと思って投票したんだろう？その辺も知りたいところだね。

独断と偏見入りまくり！編集部勝手にランキング

というわけで、今月から始まりました「編集部勝手にランキング」。このコーナーでは今後、編集部が選んだ「なんとなーく気になるランキング」をいろいろと紹介していこうと思います。まず第1回目の今月は、かる〜いジャブということで、これまでも何度か紹介してきた「SFC&GB」書き換え件数ランキングと、最近誌面の一部で妙に盛り上がっている（笑）、飲み物についてのランキングです。編集部ではどんなジュースが飲まれているのか、3日間ばかし編集部内のゴミバコをあさって、調べてみました。はたして、みんなはどんな飲み物が好きなのかな？

5月のニンテンドウパワーSFC書き換えTOP10

任天堂ホームページより

順位	タイトル	発売元
1	ファイアーエムブレムトラキア776	任天堂
2	スーパーマリオコレクション	任天堂
3	スーパーマリオワールド	任天堂
4	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	任天堂
5	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト
6	ドカポン3・2・1 〜嵐を呼ぶ友情〜	アスミック
7	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂
8	スーパーボンバーマン3	ハドソン
9	ピクロスNP Vol. 7	任天堂
10	スーパーファミコンウォーズ	任天堂

5月のニンテンドウパワーGB書き換えTOP10

任天堂ホームページより

順位	タイトル	発売元
1	スーパーマリオブラザーズデラックス	任天堂
2	ゼルダの伝説DX	任天堂
3	がんばれゴエモン天狗党の逆襲	コナミ
4	beatmaniaGB	コナミ
5	星のカービィ 2	任天堂
6	星のカービィ	任天堂
7	遊戯王デュエルモンスターズ	コナミ
8	メトロイド2	任天堂
9	メダロット（カブトバージョン）	イマジニア
10	スーパーマリオランド3 ワリオランド	任天堂

編集部での人気飲料TOP10

編集部のくずかごを3日間に渡って調査

順位	商品名	本数
1	DAKARA	14
2	ペプシコーラ	12
3	コーヒー（紙コップ）	9
4	烏龍茶	8
5	なっちゃん（オレンジ）	7
6	なっちゃん（グレープフルーツ）	5
7	BOSS	2
8	パパイヤラッシー	1
8	緑の野菜	1
8	ドクターペッパー	1

ふだんから不健康な生活を送る編集部員。健康飲料「DAKARA」がトップに入ったのは、少しでも体に気を使おうという意識のあらわれか？最後の「ドクターペッパー」1本ってのはやはりあの人が…？

ランキングで調べて欲しいことを募集中。読者アンケート用のハガキのQ9のところに書いてね。アンケートハガキは122ページについてるよ。

マリオストーリー™
MARIO STORY

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	マリオストーリー
発売元	任天堂
発売日	8月11日発売
価格	6800円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック対応

久々に大型RPGゲームが一挙登場しそうな夏休み。でもね、やっぱりこの人と一緒が一番!! 20世紀最後の夏休みの冒険は、ぜひマリオと楽しんでください!!

今世紀最後?!のマリオの大冒険!! パートナーはもちろん君だ!!

今回のオレ様は強いのだ!!

オープニングからクッパが大暴れ!!

夏休みの最初は『マリオテニス64』で楽しんでもらったら、次はマリオと一緒に冒険に出てみよう!! そんな楽しい夢を与えてくれるのがこのソフトだ。絵本のような世界でマリオが繰り広げる冒険を君の手で完結させるってのもいいんじゃない?! ただし、今回のクッパはちょっと手強そうだよ。なので、64ドリームもソフト発売まで、打倒!クッパを目指してがんばりますです。

ここは星の国の宮殿。今回のオープニングはここから始まるんだ

大魔王クッパが あらわれたのです

突如現れたクッパ。星の国の宝物を奪っていったみたいだぞ

クッパ

ご存じマリオの永遠のライバル?! 今回は不敵な自信が不気味なんだけど…

コイツはクッパの参謀役、カメックのオババ。周りのカードは一体なんなんだ?!

どんな ねがいごとでも かなえてしまう
すごいパワーが ワガハイのものになった

クッパのセリフを見て。なんでも願いごとをかなえてしまうものを手に入れたらしいんだけど、ひょっとしてそれって星の国から奪ってきたものなんじゃ?!

マリオとクッパ。この永遠のライバルが巻き起こす騒動はこれで何度目になるのかな?! いっつもいっつも先に現れては、マリオを出し抜いたつもりのクッパなんだけど、やっぱり毎度のように、マリオに負けているよね。でもでもなにか今回のクッパはちょっと手強そう。そして一体何をたくらんでいるのかも不気味だぞ。早く冒険に出て確かめたいよね。

クッパにやられたマリオを心配そうに見守る星の国の精たち

強烈な炎をはいて攻撃するクッパ。これはマリオもたまらないぞ。それにしてもこの炎の威力は並じゃない!! クッパは本当に無敵のパワーを手に入れたのか?

ピーチ姫の前でこてんぱんにされてしまうマリオなんだけど…

とらわれのピーチ姫を一刻も早く助け出そう!!

何日も ずっと
ねむったままだったから
みんな しんぱいしてたんですよ!

気がつくとマリオはキノピオに看病されていたみたいだね

クリボーたちが言っているクリキングって一体誰のことなのかな?!

とらわれのピーチ姫も星の子と一緒に脱出を試みようとしている。この星の子はやっぱり星の国の人なんだろうね。クッパに見つからずに脱出できるかな?

いきなりの展開でどうやらマリオはクッパにやられてしまったようだ。先月号でも紹介したけど、クッパはキノコ城ごとピーチ姫をさらっていったみたいだしね。もちろんこのまま黙っているようなマリオじゃないぞ。まずは情報集めからスタートだ。

クッパは空中に漂う居城でさらに悪巧みを練っているらしいぞ

次ページからはマリオの大反撃が始まるぞ!

ピーチ姫を操作できるぞ!!

なんと今回は、ピーチ姫を操作して、謎を解くこともできるんだ

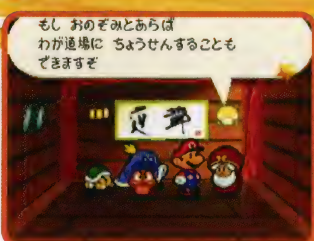
一方、情報を集めるマリオは郵便局にいました。パタパタ郵便屋?!

黒っぽいキノピオがマリオの進路をふさぐんだけど。彼らは一体?

たくさんの星が降りそそぐ神秘的な場所にやってきたマリオ

道場で修行する?!マリオ

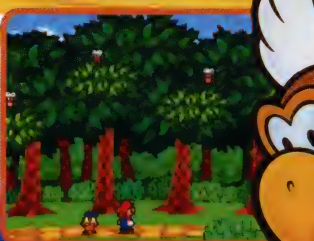
とにかく情報を集めにマリオの冒険は始まったんだけど、いろんな登場人物に話しを聞くことが大事みたいだね。時には右の写真のように道場で腕試しすることなんかもあるみたいだよ。腕試しに勝つといいことあるのかな？期待しちゃうね。

魔法使いと話すマリオ。どうやら彼はマリオの味方みたいだね

とある道場で腕試しをするマリオ。一体どんなバトルが?!

門下生とのバトルが始まった。勝てば何かがもらえるかも

ハンマー攻撃でやっつけろ!!

ノコノコ達の村でバトル突入。マリオの武器はハンマーだ

この村でも期待されているマリオ。やっぱ人気者だよね

いたずらもののチョロボンが登場。マリオも困っているぞ

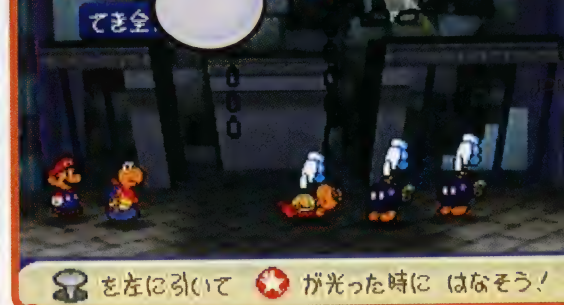
マリオの大冒険は始まったばかりだ!!

ハンマー攻撃だ!

今のところ、ゲームシステムの内容やマリオ以外にも操作できる他のキャラがいるのかなどの詳しい情報はまだ不明なんだ。ただ基本的なシステムはアクションRPG。マリオを操作して移動しつつ、戦闘はコマンドで選択する、アクション要素のあるものらしいぞ。マリオ以外にも操作できるキャラがいるのかなど、さらに詳しい情報は来月号以降から紹介していくことになりそうだ。マリオファンのみんなは楽しみに待っていて

ちなみに げんざいの あなたの
せいかいもんだい数は 1問で〜っす
じかいも ガンバって くださいね

なんと、いきなりクイズが始まっているんですけど…

一緒に冒険してくれる物知りクリボーが登場

このノコノコもマリオを助けてくれるみたい

攻撃はアクションでタイミングよくやれば、この通り

この高いところにあるスイッチはどうやっていれるのかな

あのカギが欲しいよね。どうやったらゲットできるのかな

キラーの攻撃にはジャンプで応戦。マリオの十八番だ

このカラフルなノコノコ軍団は一体?! キラーを操作していたのはこいつらだったのか?!
このレインボーノコノコ部隊は一体、誰の命令でマリオを妨害してるのかな

◎ステータス画面はこんな感じだ。

マリオの状態などを確認するステータス画面はこんな感じで表示されるみたい。武器や装備はもちろん「スターポイント」という、気になる表示もあるぞ。これは何なんだろうね。

装備とバッジを工夫してつけることで自分だけのマリオに

マップ画面はこんな感じ。キノコ城後は穴になっている?!

マリオテニス64
FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT
◎NINTENDO 64◎
タイトル マリオテニス64
発売元 任天堂
発売日 7月21日発売
価格 6800円
ジャンル スポーツ
プレイ人数 1～4人用
備考 振動パック・64GBパック対応
ああ青春の汗光ル
夏のテニスの
想ひ出カナ
あとひと月で夏休み!! 今年の夏休みは家族でテニスなんてどうでしょう? お気軽簡単、でも深い『マリオテニス64』がおすすめです。
3 Mario Luigi 1 15
Wario Waluigi 0 0
この夏は家族そろっておうちでテニス!!

前回登場の4人のキャラに加えて+10人。一挙14人がそろったぞ!

発売も後ひと月に迫った『マリオテニス64』。前回マリオ、ピーチ、デイジー、ワルイージの4人のキャラを紹介したんだけど、今回は一挙10人を大紹介!! あわせて14人の大所帯なんだけど…、右の画面を見てよ。どうやら、ま～だ使えるキャラは増えそうだぞ。では、ショットの方法と合わせて紹介だ。

画面右端にはまだ2人分スペースが!!

『マリオゴルフ64』でも大活躍だったおちびさんも登場。ラケットの方が体よりでかい?!

ベビィマリオ

誰でも気軽に楽しめるテニスゲームだ!

COURT SELECT

たまあし おそい
バウンド よわい

選べるコートは4種類。今のところはね…

ルイージ

ワルイージの登場でさらに影が薄くなりつつある弟。兄同様万能タイプの意地を見せるのだ。

今わかっているモードを紹介しよう!

エキシビジョン

1人から4人まで参加できる1メイクマッチ。コートや対戦相手の振り分け、セットの数など細かく設定できるぞ。普段遊ぶときはこのモードで遊ぼう。

チームの組み合わせも設定できるのだ

トーナメント

「キノコカップ」など、いくつかの用意されたトーナメントにチャレンジできる。もちろんダブルスでも参加可能。優勝すると何かいいことあるかもよ。

優勝までには3回勝てばいいんだね

パックンチャレンジ

これは今回初登場。3体のパックンの打ち出す球を、相手コートにいるキャラに打ち返されないように打てればポイントゲット。いわば練習モードってとこかな。

いわばリターンの鬼を目指すんだ

リングショット

前回紹介したリングショットにもいくつかのモードが用意されている。ラリーを続けていかにリングをとれるかを競うモードは緊張感炸裂なんだ。

リングの中を打ち抜くのだ

ショットはこんな種類があるぞ！

それでは、ゲームで使えるショットの方法を紹介していこう。ボタン操作も簡単でうれしいよね。

トップスピン弱➡Ⓐボタン

コースを狙った角度のついたショットを打つには最適なショット。

画面上の位置から打って、画面下の相手コートのラインのところくらいを狙える。角度をつけやすいので、スティックで狙いながら打ちわけよう。

使いどころ
コートの左右ギリギリを狙うときなんかはこれで決めよう。

トップスピン強➡Ⓐ、Ⓐボタン

トップスピンをさらにスピードを速くしたショット。オレンジの弾道になるぞ。

左のトップスピン弱に比べて勢いも、ショットの距離も長い。強烈なショットで応戦するにはこれだ。ただ、低い位置で打つとパワーダウンしてしまう。

使いどころ
角度はつけにくいが、強烈なショットで相手コートを打ち抜けるぞ。

ロブ➡Ⓐ、Ⓑボタン

ボールを高く打ち上げるショット。相手が前に出てきた時に有効なショットだ。

ボールを高く打ちあげる。相手コートには星形のスマッシュポイントが出現。相手がネット際に出てきたときには有効なショットになるぞ。

使いどころ
ただし相手が画面奥にいると溜めショットを打たれるので注意。

元祖ワルキャラ。たくましいヒゲは相変わらず。ゴルフ同様パワーショットが魅力的なキャラ。

ドロップショット➡Ⓐ、Ⓑボタン

ネットをギリギリ越える短い球。相手が後ろにいるときに有効なショットだ。

ネット際にポトリと落とす快感。足の遅い相手ならこれでほんろうできるはずだ。ラリーの応酬の時に、フェイントで使うといいかもしれないね。

使いどころ
絶妙なタイミングで仕掛けるのがポイント。相手を怒らせないように。

ヨッシー

今回登場は緑のヨッシー。きびきび動いて初心者にはおすすめのキャラクターかもね。

ボタンの押し方は……

- Ⓐ、Ⓐボタン➡Ⓐをすばやく2回押す
- Ⓑ、Ⓐボタン➡ⒷⒶをすばやく順番に押す
- ⒶorⒷボタン➡ⒶⒷどちらでもOK
- ⒶⒷボタン➡ⒶⒷを同時に押す

スライススピン弱➡Bボタン

トップスピンとは逆の回転をかけた打球だ。Bボタンで打つことができる

弾道はトップスピンに比べて遅め。距離はそんなに変わらないぞ。トップスピンを打てる体勢がちゃんとしていないときには、このスライススピンだ。

●使いどころ●
飛びつきが発生した場合、前ならボレー、後ろならロブになるんだ。

スライススピン強➡B、Bボタン

ボタンを押して青い弾道が出れば成功。コートの奥のほうでバウンドするぞ。

パワー負けしないのがスライススピンの特長だ。相手が自分よりパワーがある場合は、このショットで応戦していけば、ラリーに持ち込めるぞ。

●使いどころ●
相手のパワーに押されているときは迷わずスライススピン強だ。

ドンキーコング

重量キャラ2人目はドンキーコング。見かけ通りパワフルなショットが期待できそうだよね。

ボレー➡Aor Bボタン

サービスラインの手前で使い、ノーバウンドで打ち返すショットだ。基本的にはネット際に出ていって使う。が、ネットよりちょっと離れていても打ち返すことができるぞ。また、ネットより弾道が低い時にはローボレーが使えるようになるぞ。

ダブルスでは前衛の打つショットのほとんどはコレ。相手の前衛とのボレーボレーの戦いなんかも、このゲームでは簡単にできるのだ。

●使いどころ●
足の速い選手ならパッと飛び出てボレーで打ち返すのが快感だ。

クッパ

超重量級といえばこの方。今回はゴルフとは違い最初から使えます。ラケットも注目。

スマッシュ➡A B同時押し

AB同時押しで放つ強力なショット。決まると超快感なのだ。

ピンクの弾道が出ればOK。威力満点のスマッシュが相手コートに突き刺さるぞ。ワンバウンドの球でもバックスイングがちゃんとできればスマッシュできる。

●使いどころ●
ネット際に高い球が来たらこれで勝負。リプレイも爽快。

ボレーとは球の軌道がちょっと違うボレーショットだ。

画面奥のデイジーが打っているのがそれ。体勢に余裕のある時などに使って相手を驚かせるのも手だ。前衛のプレイヤーは手を変え、品を変えってこと。

●使いどころ●
通常のボレーとは軌道が違うのでフェイントにいいかも。

スライスボレー→B、Bボタン

スライススピンのかかっているボレーで、角度をつけやすい。

ボレーでコート隅を狙うにはこのスライスボレーがおすすめだ。角度をつけてコートの隅ギリギリを狙え。これまた決まるととっても気持ちいいのだ。

●使いどころ●
スマッシュを打てない低い弾道ならこれで勝負していこう。

MARIO TENNIS 64
テレサ

そうです。ふわふわと浮いて移動します。このふわふわ感覚が慣れると気持ちよいのです。

スマッシュの条件がそろわないとAB同時押しでこのショットになる。コートの後ろ側で使うと、このフラットショットになることが多いぞ。

高い球ならスマッシュになるが、そうでない時は、フラットショットに。低い位置で打つとネットしやすい。

●使いどころ●
コートの奥から使うとネットしやすいので、前の方で使おう。

そしてショットの時にボタンを押して溜めるとパワーショットが打てるようになるんだ。溜めれば溜めるほど威力が強くなり、強力なショットになるぞ。

ボタンを溜めているとキャラの周りに光りが集まってくる。ただしこの時移動はできなくなるんだ

溜めた所でショット!! 強力なショットが相手コートを突き抜けるぞ。チャンスにはこれで勝負なのだ

MARIO TENNIS 64
パタパタ

テレサ同様、ぱたぱたと飛んで浮いています。テレサと組ませると空中コンビでいいかも。

それでは、各キャラクター達の華麗なるプレイをご覧になってもらいましょう!!

MARIO TENNIS 64
キャサリン

視点もいくつか用意されている。迫力あるプレイを見たいならこのダイナミック画面かな

テレサ対パタパタの空中戦。後衛の選手は相手がミスしたボールを打ち返すのを狙っているぞ

出ました!! まさか彼女の出演があるとは!! 「スーパーマリオコレクション」から堂々登場だ。

来月は発売直前のてって～紹介だ!!

とにかくこのゲームの魅力は気軽に遊べる爽快なテニス!! これにつきます。初心者でもラリーのおもしろさを味わえるし、慣れればショットを応用して多彩なプレイができるし、何より4人で遊ぶと最高なんです。

なんとショットがテレサの頭を直撃!! でもいたそ～

どんなショットを打つのか? 相手とのかけひきもおもしろい!!

プレイ後のリプレイが最高。キャラの表情もわかるぞ

強烈なショットがコートを襲う。果たして後衛のワリオが追いついて打ち返せるのでしょうか?

50RINGを取れば勝ちのこのモード。50までたまってます。ミスした方が即負けだ!!

MARIO TENNIS 64
キノピオ

リングショットも多彩なモードで遊べます。4人でも個人戦が楽しめるモードは緊張感炸裂

頭の方がラケットより大きく見える人その2。『マリオカート』以来のプレイキャラになったね。

不思議のダンジョン
風来のシレン2
鬼襲来! シレン城!
旅ゆけば、シレンとゆかいな仲間たち!!
◎NINTENDO 64◎
タイトル 不思議のダンジョン風来のシレン2
企画・制作 チュンソフト（販売：任天堂）
発売日 9月27日
価格 6800円（予価）
ジャンル ダンジョンRPG
プレイ人数 1人用
今度のシレンには仲間がたくさん！リクにアスカにヒマキチ。不思議のダンジョンだって、みんながいれば恐くないのだ！
©2000 CHUN SOFT／すぎやまこういち 販売：任天堂

「不思議のダンジョン」のゲームシステム

鬼一族に狙われているナタネ村を守るため、城を築くことになる主人公シレン。彼は、優れた城の材料を入手するため、武器を強化するため、自分を鍛えるために、何度もダンジョンに足を踏み込むことになるんだ。しかし、入るたびに地形が変化する「不思議のダンジョン」では、入手できる道具や材料、モンスターの出現するタイミングも変化するんだ。そんなダンジョンをうまく冒険していくには、偶然や運、そしてプレイヤーの判断力や戦略が必要とされるぞ。まずは、ダンジョン内での基本システムである「ターン制の行動」を紹介しよう。これを知ってれば、とりあえず冒険ができるぞ。

シレンと冒険をともにする仲間たち。時には彼らの能力をうまく活用しよ

ランダムダンジョン

洞窟内のダンジョンで、足を踏み入れるたびに完全に自動生成される

シャッフルダンジョン

竹林や雪山など野外のダンジョン。あらかじめ用意された地形からランダム決定される

ダンジョン内での行動はターン制

ダンジョン内では、移動・攻撃・道具の使用などの行動1回につき、1ターンを消費する。それと同じく、モンスターたちも1行動をとる。つまり、シレンがなにもしない限りモンスターも動かないけど、シレンが何かすれば、モンスターも行動するってこと。このシステムを覚えて、ダンジョン内での冒険を有利にすすめよう。

その場で1ターン

敵がシレンの2歩前にいる場合は、おびき寄せ作戦が有効なのだ

1行動につき1ターン消費するので、まずはその場で剣を振る

今度はシレンの番なので、先制攻撃をすることができるのだ

シレンは剣を振って1行動したので、敵のほうからシレンに近づいてくる

効率よく移動

右の写真ように斜め下に敵がいる場合、下に1歩、左に1歩と進むと、計2回行動したことになり、敵の行動も2回分になってしまうので、先制攻撃を受る場合がある。そんな時は、迷わず斜め移動だ！

悪い例

良い例

まず下に1歩移動してから左に1歩移動

すると計2回分の行動をすることになる

斜めに移動すれば、1回の行動ですむ

極力むだな行動を避けることが鉄則だ

冒険をともにするシレンの仲間たち！

シレンは、シュテン山一帯を探索しながら、さまざまなキャラクターたちとの出会いを経験するんだ。彼らと出会い、たびをともにすることで、シレンはよりいっそう成長していくはず。仲間になってくれるキャラクターたちは、それぞれが違った特殊能力を持っているので、彼らと一緒にダンジョンを探索すれば旅の苦難が減るに違いないぞ。仲間の特殊能力をうまく使いこなしてあげるのも、ゲームをスムーズに進める戦略のひとつなんだ。また、ダンジョン内を一緒に探索してくれるわけではないけれど、シレンの支えとなってくれる仲間もいるんだ。まずは、そんなキャラクターから紹介していくことにしよう。

仲間と一緒にダンジョンを探索。ひとりの時よりも心強いぞ

サスミ

「はじめまして。サスミともうします」

リクの姉。村でも評判の美しく気だての良い娘。おとなしく引っ込み思案だった弟・リクが、シレンと出会うことで成長していくようすを優しく見守る。風来の旅を続けてきた幼いシレンにとっても、心のオアシス的な存在になりそう。

姉のサスミに、シレンとコッパを紹介するリク。シレンと出会いたくましくなっていく

村でも評判の美しい娘サスミ。シレンの心のオアシス的な存在になることだろう

城を守る頼もしい存在

「??????」

謎に包まれた侍たち。彼らはどうやら、シレンの築いた城を守るべく存在しているらしいのだが、今の所、詳細は不明なのだ。だいたい彼らの風貌からして、果たして頼りにしてもいいのかどうか…。襲来する鬼に対抗できるのかな？

なにやら屈強な男と兵隊が集合しているけど、これからなにかをするところなのかな？

関の声をあげる侍たち。彼らもシレンの冒険をバックアップしてくれるのだろうか…

「拙者の剣の腕、お貸ししたいがどうか？」

剣士アスカ

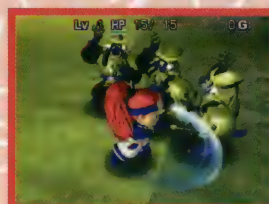
～出会い～

シレンがシュテン山を探索していると、どこからか剣戟の音がします。「おい、シレン！あれ！」コッパが示す先には、剣を構えたモンスター数体に囲まれた女剣士の姿が。健闘するも、剣をはじきとばされ絶対絶命のピンチに陥る女剣士。その時シレンは地面の剣を拾い上げ、女剣士に向けて投げました。剣を受け取った女剣士は、電光石火の早業でモンスターを倒します。そして彼女は、命の恩人シレンの仲間になることを決心します。

モンスター「ケンゴウ」に剣を弾かれた！

絶体絶命のピンチとなってしまったアスカ

シレンが地面に落ちた剣を投げると…

モンスターをかわしてアスカがキャッチ

「とりゃぁぁぁ!!」と早業が炸裂だ

命の恩人であるシレンにお礼をいうアスカ

こうしてアスカが冒険の仲間に加わるのだ

風来人として修行の旅を続けているりりしい女剣士、アスカ。彼女はあらゆる武器・盾・腕輪を使いこなせるぞ。シレンが彼女に向けて、剣・盾・腕輪を投げると、彼女はそれを受け取り装備することができるんだ。もちろん、装備するだけじゃなくて、敵モンスターを攻撃してくれるぞ。アスカは、シレンと同じように、装備ができるわけだから、強い武器を渡してあげれば、攻撃力が上がるし、強い盾を渡してあげれば防御力がアップするってワケ。しかも腕輪まで装備できるから、かなり心強い味方だよね。ただし、未識別の道具を彼女に投げ渡すと、未識別のまま装備してしまうんだ。

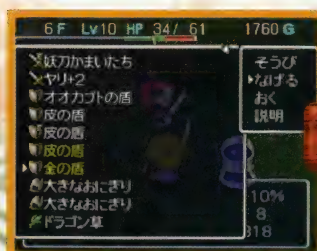
強い道具を装備させてあげれば、どんどん強くなる、女剣士アスカ

特殊能力①：剣を装備

アスカに物を装備させたいときは、シレンが投げ渡してあげればいい

すると、剣を受け取ったアスカがすぐに剣を装備するのだ

剣を装備したアスカは、その剣を使ってモンスターに攻撃するぞ

特殊能力②：盾を装備

剣だけでなく、盾や腕輪も装備できるアスカ。盾を装備させてみよう

持っている道具から、適当な盾を選んでアスカに投げてやると…

その盾を装備して、防御力がアップするぞ。これでダメージも軽減だ

「しばらくヒマがつぶせそうだな」

ヒマキチ(ひまガッパ)

～出会い～

「神社にモンスターが現れたぞ!!」という村人の知らせに、シレンとコッパは神社へと急ぎます。神社で悠然と寝そべっているモンスターのひまガッパはシレンに問います。「たたかうのか?」。自分はただここでヒマをつぶしているだけであって、シレンや村人に危害を加えたりじゃまをする意志はないのだ、と言う彼。そこでコッパの出番。「鬼一族に泡をふかせることでヒマをつぶそうぜ」といいくるめて、仲間に引き入れるのです。

神社にモンスターが現れた、とあわてる村人

近づいたシレンに話しかけるヒマキチ

口が達者なコッパがヒマキチを説き伏せる

コッパの話にのってきたヒマキチ

こうして新たな仲間が加わることになったのだ

ダンジョンを闊歩している、ひまガッパ種のモンスターたち。彼らはただヒマをつぶすためにシレンたちに襲いかかっている様子。ヒマキチはシレンたちと旅をともにすることで、ヒマをつぶすことにしたようだ。彼は、さまざまな道具の効能をよく知っていて、その道具の効果を引き出す特技を持っているんだ。シレンがヒマキチに道具(薬草、巻物、杖)を渡してやると、その道具を受け取って使ってくれるぞ。しかも、シレンが使ったときよりも、道具のパワーを引き出すというウワサも…。いままでの『不思議のダンジョン』シリーズには登場しなかったタイプのキャラクターだね。

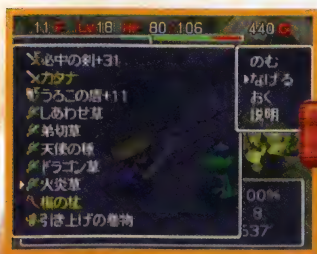
ダンジョン内を探索するシレンとヒマキチ。モンスターと間違えないでね

特殊能力①:およぐ

ヒマキチの特殊能力は、道具を使う以外に、もう1つあるんだ。ひまガッパというだけあって、どうやら水の中にも入ることができるらしいぞ。もしかすると、水中に落ちている(または落としてしまった)道具を拾ってくれたり、水中の敵と戦ってくれたりするのかもしれないぞ。

水の多い地形だね。シレンは水の中に入ることはできないんだ

ひまガッパのヒマキチは、水のなかに入ることができるみたいだぞ

特殊能力②:道具の使用

ヒマキチに使って欲しい道具を選んで投げてみよう

シレンが投げ渡した道具を受け取るヒマキチ。これは火炎草だ

他の仲間のキャラだと火炎草のダメージを受けるけど、ヒマキチは…

シレンと同じように火炎草を使うんだ。火炎を吐き出して敵を攻撃!

「いいつたえなんか関係ないよ。僕もてつだいたいんだ」

村の少年リク

～出会い～

コツコツとシレンが城の材料を集めては部品を運んでいると、城の建築現場に小さな人影が見えます。近寄ると、見たことのない男の子が懸命に岩を運んだり木材を動かしたりしています。突然現れたシレンたちにびっくりした様子ですが、彼は思いもよらぬお願いをシレンにしてきます。「城作りを、僕も、手伝ってもいいかな？」。そして、鬼の妨害を受けたり、冒険から戻るシレンを見ているうちに、リクはある決心を固めるのです。

ある日、村の建築現場に現れた少年

1人で頑張るシレンを見て手伝いたいと…

御神託では、1人で城を作らねばならない

こうして城を作る仲間が増えた

シレンと城を作るうちに、ある決心をした

なんと自分も一緒にダンジョンへ行くと

そしてさらにシレンとリクの友情が深まる

シレンの城作りを手伝う村の少年、リク。うまれつきのおとなしい気質から、人見知りで内気な性格だったけど、シレンたちと行動をともにすることで鬼に立ち向かう勇気を持つようになるんだ。はじめのうちは、一緒に城を作るだけだけど、そのうちに一大決心をして、シレンといっしょにダンジョンを探索する仲間になってくれるんだ。もちろん特殊能力もあるぞ。

お城の建築現場に現れた鬼の子分たち。目的はもちろん、城を破壊することなのだ

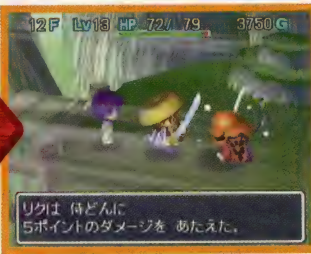
リクは城を守ろうとして鬼を止めようとするけど、鬼に対抗するすべをもっていない…

特殊能力：パチンコ

内気なリクだって、大事な時には敵に立ち向かう勇気を持ってるんだ。リクは、専用の特殊武器である「パチンコ」を使って攻撃してくれるぞ。この武器は離れたところにいる敵にも攻撃があたるので、シレンの攻撃が届かない離れた所にいる敵に対しても、攻撃をすることができるのだ。

リクの攻撃方法はパチンコ。シレンの後ろからでも攻撃できるぞ

離れた所にいても関係なし！シレンを助けてくれるんだ

味方のキャラクターがいることで、シレンの冒険がずいぶん楽になるっていうのはわかったんだけど、どうやらいいことばっかりではないみたい。例えば左の写真のように、そっとしておけば攻撃してこない睡眠中のモンスターを起こしてしまうこともあるんだ。なかなかうまくいかないねぇ。

シレンが攻撃できない位置にいる敵でも楽々攻撃できるリク

でも、寝てるモンスターをわざわざ起こすことはないのにねぇ…

サクラ大戦GB™ Sakura Wars 檄・花組入隊!

帝都に新たなサクラ咲く!! 今度の舞台はGBだ!!

◎ゲームボーイカラー◎

タイトル	サクラ大戦GB～檄・花組入隊!～
発売元	メディアファクトリー
発売日	7月28日予定
価格	4500円（税別）
ジャンル	ドラマティックアドベンチャー
プレイ人数	1人用
備考	ポケットサクラ赤外線通信対応

GBで『サクラ大戦』。この夢のような組み合わせを実現したスタッフや関係者にまず感謝。そして『サクラ大戦』を世に出した広井王子氏に感謝。てなわけで王子様インタビュー敢行!!

あのサクラ大戦がGBと携帯ゲームで登場!

発売日も7月28日とめでたく決まり、後は発売を待つばかりの『サクラ大戦』。64ドリームユーザーには、ちょっとなじみのなかったこの作品だけど、サターン版やDC版で大好評を博し、CDは売れるわ、TVアニメ放映も始まり、次は映画化も決まっているし、さらに歌謡シヨウもあるわの大人気作品なんだ。

訓練は花組のメンバーに稽古をつけてもらう

各能力をどうやってあげるかは君次第なんだ

花組のメンバーによって訓練の内容が違うぞ

午前は決められた訓練を。午後は自由に選択

帝国華撃団・花組に体験入隊できるぞ

このゲームではプレイヤーである君が帝国華撃団に見習い隊員として、ひとつき体験入隊をするというものなんだ。そこで様々な訓練を重ねて能力をあげたり、帝劇のメンバーと交流を深め、帝国華撃団の隊員としての総合的な適性が試されるってわけ。そして1ヶ月後の卒業試験で君の隊員としての今後が決まるという物語なんだ。

まずは花組に入隊。でいきなり…

花組のメンバーも総出演だ!!

桐島カンナ

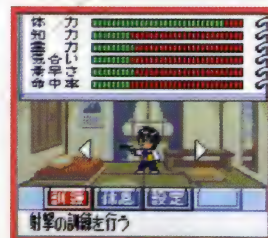
琉球空手の達人で姉御肌でさっぱりした性格。訓練は気合いアップの「筋力トレーニング」。

マリア・タチバナ

帝国華撃団のリーダー的存在で、射撃の名手。訓練は命中率アップの「射撃」だ。

神崎すみれ

霊子甲冑の開発を行う神崎重工の一人娘。演劇の実力も一流。訓練は素早さアップの「長刀術」。

真宮寺さくら

剣の達人で、北辰一刀流免許皆伝の腕前を持つ。優れた霊力の持ち主だ。訓練は「居合い」。

イラスト/藤田幸久

LIPSも健在!! 君はどんな選択をするのか？

制限時間内に判断し入力する選択肢、それが「LIPS」だ。これで、瞬間に判断しなくちゃいけない緊張感やテンポのいい会話が楽しめるぞ。

なんと、こんな計算問題まで「LIPS」で解答。あせって間違うことも多いかもね…

花組のメンバーとうまく会話をしておこう

もちろんイベントも盛りだくさんなんだ!!

『サクラ大戦』の生みの親に聞く!!

広井王子さんインタビュー

広井王子●ひろいおうじ

『サクラ大戦』などのゲーム制作を始めとして、演出家、小説家、作詞家、写真家など多彩な顔をもつ人気クリエイター。

――各メディアで大人気の『サクラ大戦』ですが、今回、GB版とポケットサクラに制作された経緯を教えていただけますか？

広井王子（以下、広井）：運動不足でしょ？みなさん。僕も含めてなんですけど（笑）。で、歩数計をやろうということになって、でも楽しくないとイヤだ。僕は自分が楽しくないとイヤですからね。それで、またあれこれ言って（笑）完成したわけなんです。

――目的意識があっていいですよね。「日本橋まであと何歩」とか出ると…。

広井：そうそう、「俺は今、上野目指してる」とかね。そーいうのやりたかったんですよね。わかりやすいし。で、あとおまけもあって、歩いた分のポイントをGBに通信すると、いいものがもらえますしね。

――GB版をプレイさせてもらったのですが、画面すごいですね。

広井：すごくキレイでしょ。最初にね、これだけの技術をできます？っていうのがあったんだけど、ホントにできましたからね。この画面は見る価値ありますよ。

――GB版の魅力を教えてください。

広井：会話ゲームなんですよね。会話を楽しむアドベンチャー。プレイヤーが花組に体験入隊して、会話を楽しみながら成長していくという。『サクラ』というゲームには「LIPS(※1)」というシステムがあるんですけど、これがGB版にはすごくあっていましたね。「LIPS」がゲームとして完成されているんですね。ただ、メッセージを作るというのは思った以上に大変で…。作っていくことが勉強になりますよね。

――しゃべらない広井作品は珍しいですよね。

広井：そうですね。少しは入れているんですけど。でも次はGBでしゃべらせたいですね。あと、強制的に電源が入るようなの作りたい。「さ、お時間ですよ」（笑）って。それと映画館なんかでGB持っていくと、李紅蘭が発明したグッズがスクリーンにでた瞬間に通信転送されちゃったり（笑）するようなの。作ってみたいな～。

――おすすめのプレイ方法なんてのはありますか？

広井：小さいお子さんは漢字が苦手でしょうから、アイリスにくっついていくといいでしょうね。アイリスは自然とひらがな多くなりますから（笑）。霊力だけがぐーんとあがっちゃったりしてね（笑）でもアイリスにばっかりついてくと、他の花組のメンバーに「何やってんの!」なんて言われたりして。それも楽しいですよ。

――『サクラ大戦』は今後どのような広がりを見せていくんでしょうか？

広井：GBで初めてふれる方もいるかと思いますが、ここで遊んでもらってドリームキャストで遊んでもらうのもいいでしょうね。歌謡ショウ（※2）というのもやっているんですが、いろいろなユーザーの方が楽しんでもらえるようにしたいですね。興味が増える分だけ、いろんな『サクラ』を用意していますんで。ちなみに今年の歌謡ショウはとんでもなくすごいですよ（笑）

――最後にユーザーにメッセージをお願いします。

広井：意外とやさしいゲームなんですよ。そして年齢層の幅も広いと思いますので、小さいお子さんからお年寄りまで楽しんでほしいですね。

※1：左のLIPS説明本文を参照。※2：『サクラ大戦歌謡ショウ』毎年恒例になった花組の声優さんたちによるミュージカルの舞台。今夏も7月28日より、第4弾「アラビアのバラ」が上演決定。

プレゼント

毎日コミュニケーションズより発行されている「広井王子の全仕事」をサインと詩入りで1名様に。

応募方法とあて先は120ページへ

がんばれ！ニッポン！オリンピック2000

◎NINTENDO 64◎

タイトル	がんばれ！ニッポン！オリンピック2000
発売元	コナミ
発売日	7月13日
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	振動・メモリー拡張パック対応

指先鍛えて世界を取れ!!

オリンピックモードで最初から遊べる10競技を紹介するぞ。

このゲームの必勝法はボタン連打!! ボタン連打にすべてをかけて戦うことができます。男だったらやるっきゃない!! 熱き連打で世界に挑め。

今回は最初から遊べる10競技を紹介しよう。選手の操作はもち、ボタン連打プラスタイミング。しかもCボタンユニットの連打になるので連射パッドで楽をしようなんて思っちゃあダメダメなのだ。

まずはこの10競技を紹介しよう

プレイ前に操作説明が出るのだ

もち好成績ならメダルをゲットだ

100mダッシュ

まさに連打の華。これを制してこそ!!

100M DASH

何もためらうことはない。Cボタンの左右をひだすら連打して100mを走り抜くだけだ。4人で同時対戦もできるので、まずはこれで燃えろ。

ひたすら連打で勝利できたぞ

スタート直後、出遅れても…

リプレイは感動もののシーン

110mハードル

連打はもちろんタイミングも大事なんだ

110M HURDLES

連打で走ると同時にハードルではZトリガーをタイミングよく押して飛び越えていく。このタイミングをつかまないと勝利できないぞ。

連打で加速も忘れるな

ハードルが見えたらジャンプ

コケたリプレイは傑作です

水泳100m自由形

今回紹介する中では唯一の女性種目だ

100M FREESTYLE

先月紹介した通り、水の質感というか、なめらかさはグッド。選手も女性というのが輪をかけてグッドです。泳ぐ操作はもち連打です。

ボタン連打でひたすら泳ぐのだ

スタートは緊張の一瞬。あ、遅れた

見事優勝。しかも金メダルだぞ

走り幅跳び

連打でパワーを得てタイミング良く跳ぶのだ

LONG JUMP

ボタン連打でパワーを溜め、踏切線でタイミングよくZトリガーを押し続け、角度を決めればジャンプするぞ。タイミングにすべてをかけろ!!

角度は45度くらいを目安に

ぴょ～んと跳んでいくのだ

リプレイのアングルも最高

※画面はメモリー拡張パックを使って撮影しています。

走り高跳び

記録への挑戦。自分に勝ては勝利できる

HIGH JUMP

これまた連打でパワーを溜め、角度を決めて跳ぶところまでは幅跳びと同じ。ただし、跳んだ後に足抜きをするためにもう1度Zトリガーだ。この足抜きのタイミングが難しいぞ。

跳んだら今度は足抜きのタイミングを

パワーを溜めたら、踏切線で角度を決めて跳ぼう

これが決まればクリアできるのだ

鉄棒

まさに華麗な技の見せ所なのだ

HORIZONTAL BAR

今回紹介する競技の中で、唯一連打のない競技だ。演技が始まったら左下のバーにタイミングを合わせ、右下に出るコマンドを入力していくというもの。E難度の技を出せるように!!

決まれば華麗な技が出るのだ

タイミングを合わせたら右下のコマンドを入力

高得点を目指してがんばろう

ハンマー投げ

これぞ男の気合い。連打パワーで投げろ

HAMMER THROW

選手が5回転する間にボタン連打でパワーを溜め、角度を決めて、いいタイミングでぶん投げる。このタイミングとりが結構難しいが、決まればハンマーはぐんぐん飛んでいくぞ。

後は角度を決めてタイミングよく投げる

回っている間に連打でパワーを溜めるのだ

リプレイは月に向かって投げるのだ

重量挙げ

まさにヘビーな連打。3連打で指がつる?!

WEIGHT LIFTING

成功するまでに3回の連打を必要とするハードな競技。持ち上げるときに連打。ジャークを決めるときに連打。持ち上げ姿勢のまま3秒耐えるために連打。とにかく疲れます…。

次は胸から頭上に持ち上げる連打だ

まずは重さを決めて持ち上げるために連打

ここが一番しんどい!! 最後の連打だ

槍投げ

夕日に向かって槍をぶん投げてください

JAVELIN THROW

パワーとタイミング競技の中で一番爽快感があるのがこの競技。走っている最中にパワーをためて、後は角度を決めて投げるだけ。走りすぎてしまうので注意しよう。

ビューンと槍が飛んでいくのは爽快

踏切線の結構手前で角度を決めて投げよう

世界記録を目指して投げよう

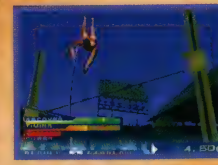
棒高跳び

10競技の中で最も難度の高い競技なのだ

POLE VAULT

タイミングをとるのが最も難しいであろう競技。パワーを溜め続けて跳ぶ時、そして足抜きのときにZトリガーを押す。跳ぶときに連打をやめるとパワー不足になるぞ。

跳ぶタイミングでZトリガー

パワーをためて助走をつけていきます

足抜きでまたZトリガーだ

懐かしの『エキサイトバイク』が帰ってきた！　ゲームモードが豊富で対戦プレイも中毒確実。なが～く楽しめる1本だ！

◎NINTENDO 64◎

タイトル	エキサイトバイク64
発売元	任天堂
発売日	6月23日発売
価格	6800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応
	コントローラパック対応

EXCITEBIKE 64 エキサイトバイク

個性的な6人のライダーを紹介！

『エキサイトバイク64』は、6人の個性的なライダーの中から、1人を選択して各モードをプレイするのだ。各能力のバランスがとれたライダーから、特定の能力が秀でているライダーまでさまざま。コースの形状に合わせてライダーを使い分けるといいぞ。

"ジャンピング"ジム・リバーズ

バランスが取れているので、どんなコースも苦にならない初心者向けのライダーだ。反面、大得意とするコースもないため、プレイヤーの腕が問われるライダーでもある。

ビッキー"ザ・ビクセン"スティール

オールマイティーなライダーだ。ランディング能力がやや劣り、ターボ使用後の水温の回復が早いので、平坦コースに向いている。激しい当たりにも負けないタフさも魅力。

ボビー"ビッグドッグ"マローン

ターボで一気に駆け抜けるパワフルなライダーで、上級者向き。ジャンプなどの見劣りする能力をプレイヤーの腕でカバーできれば、圧倒的な強さを発揮するだろう。

"トリッキー"リッキー・スターン

華麗なテクニックで、どんなコースでも無難にこなすライダーだ。ターボ後の水温回復が遅いため、大きなミスをしてしまうと一気に追い上げるのは難しいかもしれない。

サラ"シュガー"ヒル

コーナリング能力が特出し、しかもランディング・ジャンプも優れているライダー。テクニカルコースならオマカセだ。欠点が少ないので、初心者向きとも言えるだろう。

ナイジェル"ザ・デューク"ヨーク

少々のミスはパワーで取り返すタイプのベテランライダーで、ジャンプテクニックも一流だ。ただし、起伏が激しいテクニカルコースは苦手としている。

ランディング…数値が高いほど着地がスムーズで速度が落ちない
コーナリング…数値が高いほど小回りがきいてターンしやすい
ジャンプ…数値が高いほど高く遠くにジャンプできる
ターボ…数値が高いほどターボ使用後の水温が早く下がる

テクニックを駆使してトップでゴールを駆け抜けろ!

ジャンプ中の重心移動

ジャンプ台や坂道でジャンプするときに、3Dスティックを下に入れるとバイクが高く遠くへ飛び、逆にスティックを上に入れてジャンプすると低く手前に飛ぶ。また、スティックを左右に入れると少しだけバイクを移動させられるのだ。ただやみくもにジャンプするのではなく、こうしてジャンプ中にバイクの重心を移動させて、思い通りの地点へ着地できるようになることが、タイムを上げるための最重要テクニックなのだ。

スティックを上に入れながらジャンプすると、近くに着地できる

Lボタンを押しながら左右に重心移動すると、バイクを大きく傾けられる

上と同じ地点からのジャンプ。スティックを下に入れたのでここまで飛べた

ターボでスピードアップ

Zボタンを押すとターボがかかって、通常よりもスピードがアップするのだ。ターボを使うと水温が上がり、限界を超えるとエンジンがオーバーヒートしてしまう。こうなると水温が下がるまでほとんど加速できなくなり、大幅にタイムをロスするから、スピードが乗っているときにはターボを多用せず、上り坂など肝心な所で使えるように温存しよう。

TEMPメーターがレッドゾーンに達したら、オーバーヒートしないよう注意

ジャンプする直前にターボをかけると、大ジャンプできる

オーバーヒートすると黒煙が上がり、ほとんど加速できなくなってしまう

スムーズな着地

ジャンプして着地するときは、前輪・後輪同時に着地するとスピードが落ちないので、バイクと地面がなるべく平行になるような態勢で着地しよう。また、上り坂に着地してしまうと、スピードが大きく鈍る。特に坂が連続している地点で上り坂に着地すると、大幅タイムロスは確実だ。平坦な地点か下り坂を狙い、しかも両輪同時に着地することが肝心だぞ。

ジャンプ後の着地テクニックによって、タイムが大きく変わってくるのだ

平坦な地点か下り坂に両輪で着地すると、ほとんどスピードが落ちない

上り坂に着地すると、スピードがほとんどゼロにまで落ちてしまう

タイムを上げるテクニック

ある程度スピードが乗った状態で、Zボタンを押しながら3Dスティックを下に倒すと、前輪を持ち上げたウイリーになる。川などのスピードが落ちる地点でもスムーズに通過できるぞ。後輪で相手バイクの前輪を引っかけると相手を転倒させることができる。成功すると水温が一気に下がるので、積極的に狙ってみよう。逆に、もし自分が転倒してしまった場合は、AボタンとZボタンを連打すると、通常よりも早くコースに復帰できる。

あまり前輪を大きく持ち上げ過ぎると、後ろにひっくり返ってしまうぞ

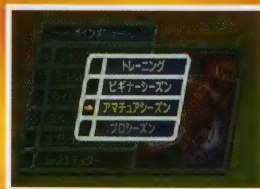
ライバルを転倒させると、TEMPメーターが大きく下がる

転倒してしまったら、AとZボタンを連打しよう。タイムロスが防げるぞ

ゲームモード紹介

手軽に遊べるものから対戦専用のものまで、ゲームモードがタップリ!!

チャンピオンシップ（1人用）

このゲームのメインモードが、「チャンピオンシップ」だ。6人のライダーで順位を競って、5つのコースを獲得したポイントで総合優勝を目指すのだ。ビギナー・アマチュア・プロの3つの「シーズン」が用意されていて、さらに各シーズンともブロンド・シルバー・ゴールドといった、コースの難易度に応じた「ラウンド」がある。最初はビギナーシーズンのブロンドラウンドしかプレイできないけど、ここで総合優勝すれば次のシルバーラウンドへというように、徐々に難しくなっていくのだ。ライダーの各種テクニックを1つずつ順を追って学べる「トレーニング」も、この「チャンピオンシップ」の中に用意されているので、ここでみっちりとテクニックをマスターしてから、レースに挑もう。

まずはトレーニングモードで練習しよう

1つのラウンドには5つのコースがある

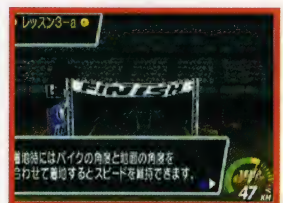
ポイント獲得表

順位	ポイント
1位	5ポイント
2位	3ポイント
3位	2ポイント
4位	1ポイント
5位以下	なし

ゴール地点前が急コーナーになっているコースが多い。ここで大逆転の可能性もあるから、最後まで気を抜かずに

分岐地点があるコースも存在する。どちらを選択すれば、よりタイムが短縮できるだろうか。この他にも、ショートカット的な分岐もあちこちにある

「トレーニング」で練習を重ねよう!

加速や減速といった超基本から、スタントなどの応用テクニックまで、1つずつバイク操作をレッスンしていくモード。各レッスンの最後には総合テストも用意されているので、楽しみながらテクニックをマスターできるのだ。

丁寧な解説のほか、CPUがテクニックの見本を見せてくれるぞ

エキシビジョンレース（1～4人用）

好きなコースを1つ選んで走るモードだ。ただし選べるコースは「チャンピオンシップ」でプレイ可能なコースに限られているので、最初から全てのコースを選択できるわけではないぞ。コンピュータが操作するライダーの数やレベル、レースの周回数も設定可能だから、1人での練習走行から友達との真剣勝負まで、幅広く楽しめるモードでもあるのだ。2人プレイは上下2分割画面、3～4人プレイの場合は4分割画面になる。

4人同時プレイは盛り上がるぞ～。TEMPメーターもハッキリ見やすい

レースのリプレイが見られる。ここで友達のテクニックを盗むのもオススメ

タイムアタック（1人用）

その名の通り、ベストタイムを狙うモードだ。自分の走行データが、半透明状態で表示される「ゴースト」機能もある。いい走りができたときは、ゴーストデータをコントローラパックに保存しよう。そのゴーストをお手本にして更にいいタイムが狙えるぞ。

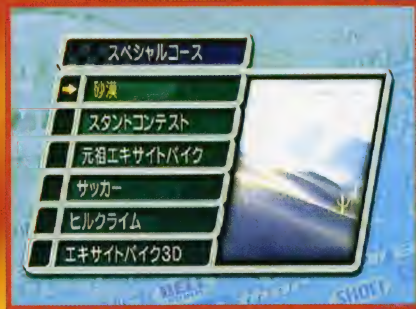
ゴーストを抜き去ればベストタイムだ

コースエディター（1～4人用）

あらかじめ用意されているコースの部品（ピース）を組み合わせるだけで、簡単にオリジナルコースが作れるモードだ。ピースのデザインもできるから、本格的なコースも作り出せる。作ったコースを持ち寄って、みんなで対戦してみると盛り上がること間違いなし!

イジワルなコースも作れるぞ

スペシャルコース

最大のお楽しみモードが、この「スペシャルコース」。元祖『エキサイトバイク』をはじめとして、ユニークな6つのゲームが用意されている超豪華版! どれも単なるオマケゲームではなく、本編以上に熱中してしまうような内容で、しかも遊んでいると自然にバイク操作のテクニックが身に付いてしまうのだ。詳しく紹介しよう!

砂漠 （1人用）

広大な砂漠の中にある、10本のファイアゲート（たき火）を消していくゲームで、いちばん早く10本消したライダーが勝ちとなる。画面左には次のファイアゲートの方向が矢印で表示されるから、それを頼りに走ろう。ファイアゲートは小さいため、火を消すには微妙なバイク操作が必要になるのだ。

煙が上がっているのがファイアゲート。これを順番に1つずつ消していくのだ

スタントコンテスト （1～4人用）

コース内を駆け回ってスタントを決め、その合計得点を競う内容だ。制限時間内なら何回でもスタントを決められるので、なるべく多くスタントできるコース取りをしよう。着地に失敗すると得点がゼロになるほか、同じスタントを繰り返すと得点が下がるから、多くのスタントをマスターしておこう。

ジャンプした後、コマンドを入れるとスタントを決められる

元祖エキサイトバイク （1人用）

懐かしのFC版『エキサイトバイク』が完全収録! 5つのトラックの中から好きなものを選び、3位以内のタイムでゴールすると次のコースに進める。地面となるべく平行な状態で着地するテクニックなど、ゲームの基本システムは64版と何ら変わらない。コースエディットもあり、1コースだけ保存できる。

簡単なようで意外と難しいのだ

コースエディットも健在だ!

サッカー （2または4人用）

バイクを操作して巨大なボールを押し、ゴールへ入れる、対戦専用のサッカーゲームだ。もちろん、制限時間内に多く得点できた方が勝ちとなるぞ。グラウンドが広いので、アクセルターンをはじめとしたコーナリングテクニックが重要。ターン能力が優れているライダーを選択すると有利だろう。

ゆっくり確実にボールを押していった方が、ゴールの可能性が高まるぞ

ヒルクライム （1～2人用）

急坂を登って、制限時間内に山の頂上を目指すゲーム。コースの途中にはいくつかのチェックポイントが設けられている。ここを通過しておくと、途中で転倒したり谷底に落ちてしまっても、また通過したチェックポイントから再スタートできるのだ。ターボ能力に優れたライダーを使うといいだろう。

焦らず着実に進むのがポイント。重心を前に傾けながら登ると進みやすい

エキサイトバイク3D （1人用）

「元祖エキサイトバイク」のコースを、そのまま3Dにしたようなゲームで、通常視点とナナメ視点の2種類に切り替え可能だ。「元祖」と同様に、通過すると水温メーターが下がる、矢印形のマークもコース上に配置されている。コースは一直線なのでターボを多用するから、マークは逃さず通過しよう。

通常視点は左右の移動がしやすくなる

ナナメ視点だとジャンプ操作がしやすい

実況パワフルプロ野球2000

野球シーズン真っ盛りですね。みんなは『パワプロ2000』で燃えている?! サクセスでもいろんなタイプの選手を作ってオリジナル選手のチームを目指そうぜ。

◎NINTENDO 64◎

タイトル	実況パワフルプロ野球2000
発売元	コナミ
発売日	4月29日より発売中
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～2人用
備考	64GBパック対応

サクセス対戦相手データ大公開!! これであいつを打ち破れ!!

サクセス対戦相手データ

まずはサクセス対戦相手の総合データを紹介しよう。平均的に強いのはどこかな?

会社名	投手人数	野手人数	投球	打撃	守備	走塁	監督	ミット移動	変化球表示	ストライクゾーン
パワフル物産	2	12	2	2	2	2	2	あり	あり	あり
たんぽぽ製作所	2	9	1	1	1	1	1	あり	あり	あり
猪狩コンツェルン	4	12	3	3	3	3	3	なし	あり	あり
どすこい酒造	2	16	2	3	3	2	4	なし	あり	あり
一番星自動車	3	12	2	2	1	2	3	あり	あり	あり
なでしこ運輸	3	12	2	1	2	2	1	あり	あり	あり
毒露生命	2	12	2	2	2	3	2	あり	あり	あり
政府銀行	8	16	4	3	4	3	3	なし	あり	あり
ドリル電気	2	16	4	2	2	2	2	あり	あり	あり
大砲製鋼	3	16	2	3	1	2	2	あり	あり	あり
NPPジャパン	2	16	3	3	3	4	3	なし	あり	なし
極楽ガス	4	16	4	3	3	3	3	なし	あり	あり
黒獅子重工	4	16	4	4	3	2	3	なし	あり	あり
あさひが丘野球倶楽部	2	9	4	2	3	2	3	なし	あり	あり
首都防衛隊	3	16	4	4	4	2	3	なし	あり	あり
キューバ	4	9	4	4	4	4	3	なし	あり	なし
仁徳建設	2	12	2	3	2	2	2	あり	あり	あり
にこにこ保険	3	11	2	1	1	2	2	あり	あり	あり

※CPUレベルは下記のとおりです。0・ぷぅ～　1・弱い　2・ふつう　3・強い　4・パワフル

基本的にパワフル物産を使っての相手チームの対戦データを紹介していこう。予選でのライバルは猪狩コンツェルン。これに勝たないと、さらなる上の相手には挑戦すらできないのだ。相手のデータを見て、弱点を探し出そう。

◎データの見方

「ミート」はミートカーソルの大きさ、「弾」は弾道タイプだ。弾道タイプをのぞき、各数値が大きいほど、その能力がいいということだ。ちなみにAランクの目安はパワーが140以上。ミートが7以上。走、肩、守備力は14以上で、コントロールは180以上だ。

基本野手能力

会社名	ミート	パワー	弾	肩	守備	走
パワフル物産	2	60	3	6	6	6
たんぽぽ製作所	1	40	1	4	4	4
猪狩コンツェルン	3	80	3	9	9	9
どすこい酒造	2	130	3	7	2	1
一番星自動車	2	40	2	5	5	10
なでしこ運輸	2	40	2	3	5	3
毒露生命	2	80	3	6	6	6
政府銀行	3	70	2	5	7	5
ドリル電気	3	70	2	7	7	7
大砲製鋼	1	90	3	5	4	3
NPPジャパン	3	80	3	6	8	9
極楽ガス	4	80	2	10	8	8
黒獅子重工	3	90	3	10	8	10
あさひが丘野球倶楽部	3	60	2	7	7	7
首都防衛隊	4	90	3	9	7	9
キューバ	3	200	3	11	11	11
全日本	3	120	3	10	10	10
仁徳建設	3	90	3	8	7	7
にこにこ保険	2	70	2	7	8	7

弾道タイプ
1＝強振で芯に当てると打球が少し上がる。2＝強振で芯に当てると上がりやすい。3＝強振で芯に当てるとかなり上がりやすい

投手基本能力

会社名	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート
パワフル物産	130	130	110	3	2	0	0	0
たんぽぽ製作所	125	90	90	1	2	0	0	0
猪狩コンツェルン	140	160	140	2	2	2	0	0
どすこい酒造	145	90	160	2	0	0	0	2
一番星自動車	140	100	160	0	0	3	0	0
なでしこ運輸	130	150	80	1	1	0	1	1
毒露生命	135	80	140	2	0	0	0	4
政府銀行	138	140	100	0	2	2	2	0
ドリル電気	130	120	120	0	3	0	0	1
大砲製鋼	130	120	170	0	0	2	0	1
NPPジャパン	130	160	130	0	3	0	3	1
極楽ガス	140	130	150	3	3	1	0	0
黒獅子重工	145	130	180	2	2	7	0	1
あさひが丘野球倶楽部	137	100	100	0	1	0	1	0
首都防衛隊	142	130	180	2	2	0	0	2
キューバ	147	150	180	1	0	7	3	5
全日本	143	130	150	0	2	3	2	0
仁徳建設	130	80	120	2	0	0	0	2
にこにこ保険	128	140	100	0	2	2	0	0

各チーム別対戦相手データ

今回はサクセスの対戦相手のチームデータに絞って紹介しよう。憎いあんちくしょうのデータは?!

猪狩コンツェルン

●対戦チーム中、負けるともっとも悔しいのがこのチーム。エース猪狩守の変化球に惑わされないように注意しよう。フォークは手を出す

〈投手〉		球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
猪狩守	1年目	145	140	100	3	3	0	0	0	短気
	2年目	147	160	110	3	3	2	0	0	安定感・ピンチ○
	3年目	149	180	130	4	4	3	0	0	安定感・ピンチ○・のび○

〈野手〉		ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
猪狩守	1年目	3	110	2	8	6	7	左	左	パワーヒッター、強振多用、安定感
	2年目	4	120	3	8	7	8	左	左	パワーヒッター、強振多用、安定感
	3年目	5	145	3	9	8	9	左	左	パワーヒッター、強振多用、安定感
猪狩守	1年目	4	65	2	10	11	11	右	左	キャッチャー◎、アベレージ、選球眼
	2年目	6	90	2	12	12	11	右	左	キャッチャー◎、アベレージ、選球眼、広角打法、ブロック
猪狩守	3年目	4	90	1	11	13	14	右	右	バント○、内野安打、盗塁○、チャンス○

どすこい酒造

●対戦時には、チーム全体に「強振多用」「体当たり」「パワーヒッター」「盗塁×」「走塁×」「バント×」「ブロック」がついているぞ。

〈投手〉	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
田村	150	120	150	0	2	0	2	0	速球中心、逃げ球、尻上がり、スロースターター
荒木	148	70	40	0	0	4	0	0	Vスライダー

〈野手〉	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
田村	1	100	3	7	5	3	右	右	強振多用、体当たり
荒木	1	80	3	7	7	8	左	左	強振多用、体当たり、対左投手○
本木	1	150	3	4	4	3	右	右	強振多用、体当たり、パワーヒッター
斎藤	1	130	3	13	11	1	右	右	強振多用、体当たり、ブロック

一番自動車

●対戦時にチーム全員に「暴走」「内野安打○」が。

	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
阿畑	136	130	150	0	0	4	0	1	ナックル、変化球多投
	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
	3	80	0	8	9	8	右	右	阿畑ボール

毒霧生命

●チーム全員に「暴走」「ヘッドスライディング」「体当たり」「殺人タッチ」「殺人スライディング」が。

	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
黒木	145	30	150	2	0	0	0	4	四球男
	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
	2	40	0	9	8	8	右	右	—

政府銀行

●対戦時には、チーム全員に「バント○」が。

	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
山田	138	120	150	0	2	4	2	0	変化球多投
	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
	2	40	0	9	8	8	右	右	—

ドリル電気

●対戦時には、チーム全員に「チャンス○」が。

〈投手〉		球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
松倉	1年目	135	140	120	0	3	2	0	0	短気
	2・3年目	138	140	120	0	4	3	0	0	—

〈野手〉		ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
松倉	1年目	4	70	0	8	8	10	右	右	アベレージヒッター
	2・3年目	4	120	0	9	9	10	左	左	アベレージヒッター
香本	1年目	1	120	3	11	9	3	右	左	アベレージ、盗塁×
	2・3年目	1	120	3	11	10	3	右	左	キャッチャー○、パワーヒッター、盗塁×

大砲製鋼

●対戦時には、チーム全体に「強振多用」が。

〈投手〉	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
西口	138	120	120	1	0	1	0	0	重い球、四球男

〈野手〉	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
西口	2	40	0	9	8	8	右	右	—
大砲	1	150	3	4	4	3	右	右	強振多用

NPPジャパン

●特にチーム全体につく能力はないぞ。

	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
日高	150	120	150	2	4	0	4	0	変化球多投

	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
日高	2	40	0	9	8	8	右	右	—

極楽ガス

●対戦時には、チーム全員に「送球○」が。

	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
西崎	144	140	130	2	0	0	6	2	変化球多投

	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
西崎	2	40	0	9	8	8	右	右	—

首都防衛隊

●チーム全員に「体当たり」「逆境○」「ブロック」が。

	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
横田	145	120	150	7	0	0	3	0	尻上がり、短気、ピンチ○、対左打者○

	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
横田	2	40	0	9	8	8	右	右	—

黒獅子重工

●前作でも登場した課長や社長が!! 相変わらず能力が高いので要注意だ。さらに今回は部長や係長まで登場しているんだ。

〈投手〉	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
部長	152	140	100	3	3	7	0	0	—
係長	130	120	30	2	2	0	0	2	—
近藤	147	90	20	7	2	0	0	0	Hスライダー
川本	140	90	50	0	5	0	0	3	スローカーブ

〈野手〉	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
部長	1	30	1	7	7	7	右	右	バント○
係長	1	50	1	7	8	14	右	左	暴走、盗塁○、内野安打、初球○、ヘッドスライディング
近藤	2	30	1	7	7	7	右	右	—
川本	2	30	1	7	7	7	右	右	—
社長	2	150	3	11	13	12	右	右	パワーヒッター、強振多用、チャンス○、体当たり
課長	6	90	3	12	14	14	左	左	アベレージ、チャンス○、キャッチャー◎、初球○、選球眼

あさひが丘野球倶楽部

●特に特筆した選手はいない。ただ、駒坂君はやっぱりそつないので、彼の時だけに全神経を注ごう。

〈投手〉	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
飛田	136	140	120	3	0	2	0	2	変化球多投
角崎	137	100	100	0	1	0	1	0	—

〈野手〉	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
飛田	2	40	0	9	8	8	右	右	—
角崎	2	40	0	9	8	8	右	右	—
駒坂	6	65	1	11	13	12	右	右	アベレージ、流し打ち、送球○、盗塁○

キューバ

●とにかく強い。さすが世界。チームの選手の名前がどこかで見たことあるような選手ばっかりなのは…。わかったかな?

〈投手〉	球速	コントロール	スタミナ	スライダー	カーブ	フォーク	シンカー	シュート	特殊能力
ゴメス	156	110	150	0	2	4	2	0	ピンチ○、重い球、尻上がり、打球反応○、短気
ウィルソン	158	120	20	0	7	7	7	0	逃げ球、短気、リリーフエース
ディアス	146	120	40	0	3	3	0	0	スローカーブ
マルティネス	144	120	40	2	0	3	0	0	—

〈野手〉	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
ゴメス	1	80	2	14	11	11	右	右	—
ウィルソン	1	40	2	9	9	9	右	右	—
ディアス	1	40	2	8	8	8	右	右	—
マルティネス	1	40	2	7	7	7	右	右	—
カルロス	4	220	3	11	11	11	右	左	パワーヒッター、チャンス○、広角打法、初球○
ミラバル	6	120	3	15	14	15	右	左	アベレージ、チャンス○、ミート打ち多用
ラミレス	6	80	1	13	15	15	右	左	流し打ち、粘り男、内野安打、盗塁○、慎重スウィング

仁徳建設

●チーム全員に「体当たり」が。

	ミート	パワー	弾	肩	守備	走	投	打	特殊能力
鬼頭	2	120	3	15	10	7	右	右	強振多用、キャッチャー○、ブロック、送球○、体当たり

にこにこ保険

チーム全員に「慎重スウィング」「送球○」がついている。選手はとくに特筆すべき人はいない。

各社別育成ワンポイントアドバイス

ここではサクセスの3年間で何をすべきかを会社別に簡単にまとめてみた。

パワフル物産

まずは仕事をこまめにこなすことが大事だ。昇進するごとに練習指示ができる選手が増えていくので、試合での活躍も期待できるぞ。キャプテンになれば、役職がさがってもキャプテンのままなので忘れずに。

1年目
- ●マネージャーは、凛ならチームメイトのやる気をあげてくれる。
- ●都市対抗のスタメンは監督評価をあげれば選ばれることも。
- ●目安は1年目でオールD。キャンプ前に仕事を終わらせよう。

2年目
- ●欲しい能力アップを目指そう。
- ●チームメイトの能力をこまめにチェックしておこう。
- ●決勝までいけば負けてもスカウト評価はあがっていくぞ。

3年目
- ●まずは試合に勝つこと。チームメイトの評価をあげること。
- ●試合では自分が大いに活躍すること。目立ったプレイを。
- ●出塁だけでなく、盗塁や打点も。キャプテンならさらにUP。

キャプテンになるには　部長まで昇進していくと嶋田先輩からキャプテンをまかせられます。仕事をこなして早くキャプテンに。

機材を増やすには　試合で勝っていけば、練習機材を増やしてくれるイベントが起きる。機材のレベルがあがれば能力もあがりやすい。

どの能力をあげるか　能力はミートカーソルやパワーのどちらかをあげていこう。次に走力。能力はBくらいまであげればOK。

これがパワフル物産だ　キャプテンを目指さずに雑用と商品開発をこなせば首にはならない。ひたすら能力アップを目指すのもアリ。

たんぽぽ製作所

とにかく業績に注意して、停滞または上昇中にすること。また給料も低いので借金は絶対にしないこと。した人からの評価がガンガン下がってしまうぞ。でも野手を作るには実はここが一番お勧めなんだ。

1年目
- ●会社の業績をあげること。仕事は1ヶ月に2回位のペースで。
- ●マネージャーは凛ちゃんに頼むのがお勧めです。
- ●合宿前にグローブやバットは買っておこう。

2年目
- ●大会のオーダーでは自分の打席は上位の方にしておこう。
- ●常にスタメンなので、早いうちに全日本入りも可能に。
- ●合宿前に仕事をして業績をあげておこう。

3年目
- ●試合でも決勝にいかないとドラフトに選ばれないかも。
- ●仕事は会社がつぶれない程度にして、練習をしよう。
- ●給料にも余裕ができるのでアイテムを買っていこう。

キャプテンになるには　自動的に1年目の11月からキャプテンになれる。早めに選手に指示を出して、チームメイトの能力をあげよう。

機材を増やすには　会社の総資産がある一定の高さまであがると社長が練習機材を増やしてくれるぞ。ただし、練習機材は2段階までしか上がらないぞ。

コンバートイベント　社長婦人が現われるイベントが起き、まれに社長婦人が教えてくれるというイベントが発生するんだ。

これがたんぽぽ製作所だ　業績が下がりすぎると、一度だけ全体力と引き替えに会社を救う事ができる。これを利用するのもアリ。

猪狩コンツェルン

とにかく一軍にあがることが前提。一軍にあがって試合に出ないとスカウト評価はあがらないぞ。お金も余裕があるので、最初からアイテムを買っていって能力アップに役立てよう。

1年目
- ●とにかく一軍入りを目指すこと。
- ●4月はケガをしないので、変化球練習はここで。
- ●雑用で監督評価をあげておくこと。

2年目
- ●4月の入れ替え試験は走り込み×3、腕立て伏せ×2、をすればギリギリ選ばれます。
- ●大会前に一軍にあがるというのも手だ。

3年目
- ●ひじ、肩に爆弾がつきやすいので、変化球は控えめに
- ●スカウト評価もあがっているので、景山さんに食事に誘われたり、逆指名することも可能だ。

キャプテンになるには　嶋田先輩の引退イベントまでにキャプテン評価をあげておくこと。なれない時は猪狩君がキャプテンに。

機材を増やすには　一軍に上がると、監督が増やしてくれる。増えるペースはだいたい、5週間ごとだ。二軍に落ちると使えないぞ。

一軍にあがるには　一軍に上がる時は、入れ替え試験+猪狩くん対決がある。負けないようにやる気を上げておこう。

これが猪狩コンツェルンだ　とりあえず、ケガには注意をしよう。入院してしまうと二軍に落とされる事があるのだ。結構ひどいけどね…。

どすこい酒造

仕事をしなくても会社が倒産することはないので、のんびりできそうだけど、とにかく親方の評価には注意。これがあがらないとスカウト評価どころか、野球すらも、ままならないようになってしまうぞ。

1年目
- ●パワーUPには最適なので、1年目に120を目指そう。
- ●試合には出られないので、雑用などして評価をあげること。
- ●たまっていくストレスは無視。とにかく夏までは雑用。

2年目
- ●試合では強振でガンガンホームランを目指し打点を稼げ。
- ●試合で得たポイントは大きい。ここで他の能力アップを。
- ●満塁男やサヨナラ男も取りやすい。試合で活躍しよう。

3年目
- ●大会予選では楽なチームとの対戦なので、評価をあげよう
- ●パワーも140以上になっていれば、かなり楽になるぞ。
- ●とにかく打点を増やせばスカウト評価もあがりやすい。

キャプテンになるには　どすこいでは走力を上げる事はまず考えず、筋力等の打撃面を強化していく事に重点を置いておこう。

機材を増やすには　ストレスが溜まって衝動買いに走るが、高いものは絶対にダメ。公園やストレッチでストレスを減らそう。

仕事で能力アップ　仕事で能力を上げるには、もろみと材料の組み合わせによっては走力ポイントが格段に貰えたりもする。

アイテムを買うのも○　写真集だと、ムラッ気やポーカーフェイス貰えたり、他のアイテムでもムードメーカーや守備職人等がつくことも。

今月は妹の亜由美を徹底攻略!!

兄・誠一郎に続いて、今月は妹・亜由美の「ぬし」を釣るたび徹底攻略! なんと、亜由美の場合は自分で「ぬし」を決めちゃうというシリーズ初の快挙を実現?! 自分で決めた「ぬし」だから、責任をもって釣らなきゃね。それではいってみようか!

◎NINTENDO 64◎			
		価格	6800円
タイトル	ぬし釣り64～潮風にのって～	ジャンル	釣りアクションRPG
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	プレイ人数	1人用
発売日	5月26日より発売中	備考	振動パック・GBパック・つりコン64対応

熱帯魚を求めて旅にでる

魚の飼育方法を覚えて、きちんと世話をすることを条件に、熱帯魚を釣りにいくことを許された亜由美。でも、小さい女の子の一人旅は危険がいっぱい。そこで、お母さんと一緒に旅にでることになったのだが…。

↑水槽の中には、魚は一匹もいない。そこで、きれいな熱帯魚を求めて旅にでる決心をするのだ

北海の離島

熱帯魚図鑑を手に入れよう!!

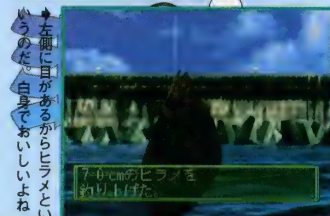
まずは熱帯魚図鑑を手に入れることからゲームは始まる。町の中を動き回っていろんな人に話しかけよう。また、同じ人に2度・3度と話しかけないと、全部の情報を聞き出せないぞ。いろんな人に話しかけていると、自宅のすぐ右下にあるすし屋のおかみさんが、熱帯魚図鑑を持っていることがわかるはずだ。でもおかみさんはヒラメを欲しがっている。ヒラメを釣って、図鑑を手に入れよう。

◆ヒラメを持っていけば、熱帯魚図鑑と交換してくれるのだ

◆図鑑だけじゃなく、熱帯魚飼育メモもあわせてくれるぞ

ヒラメは堤防で釣れる

公園の真下にある堤防で釣りをしているお兄さんが、ヒラメのポイントを教えてくれる。このお兄さんが釣っているところがポイントなのだ。餌は小魚を使った、生餌釣りがベスト。オキアミでもつれるけど、小魚の方が食いがいいようだ。ヒラメが釣れたら、すし屋ののおかみさんにわたすだけ。熱帯魚図鑑と交換してくれるはずだ。

◆ポイントはこのあたり。釣るのはそんなに難しくないぞ

◆左側に目があるからヒラメというのだ。白身でおいしいよね

2匹のぬしは自分で決めるのだ!!

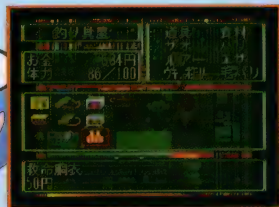
亜由美の特徴は、なんと言っても、自分で「ぬし」を決めること。熱帯魚図鑑の中から気に入った魚を2匹選ぼう。この2匹が今回の「ぬし」になるわけだから、変な魚を選ぶと後悔するぞ。2匹の「ぬし」を選ぶと、「ぬし」の生息地が描かれた地図が手に入る。

◆「ぬし」に選んだメガネモチノウオはナポレオンフィッシュの名前で有名な魚。編集部のモッチーとは関係ないぞ。コクハンアラはなんとなく選んでしまった、ちょっと後悔。こんなことの無いようにね

船宿へ行って船に乗ろう

「ぬし」も決まったし、新しい冒険の場を求めて船宿に行ったけど、どうやら、救命胴衣がないと船に乗せてもらえないようだ。すばやく救命胴衣を手に入れて、新たな冒険の旅にでかけよう。

その1 釣り具屋で買う

手っ取り早く手に入れたいなら、イトウ釣り大会が開催されている釣り具屋に、50円で売られているので、買うこともできるぞ。

◆値段も50円と安いし、ここで買っちゃう方が簡単かもね

その2 アメマスと交換

すし屋の左下にいるタライに乗ったおじさんは、アメマス2匹とタライを交換してくれる。交換すると、ただで救命胴衣をおまけにくれるぞ。これならお金がかからなくてすむよね。ちなみに、タライも200円払えば手に入れられるのだ。釣り大会の賞金がたっぷりある人は、思い切って買っちゃおう!!でも、200円はちょっと高いよね。

◆ボタンをポンポン押してたら、タライを買ってしまったのだ

◆タライは、泳ぐよりも体力低下が防げる便利な道具だぞ

船に乗って防波堤に移動しよう

やっと船に乗れるぞ

救命胴衣があれば、船に乗れるはず。船宿に行くと、おじさんが、船を操縦して、次の地である防波堤へ連れていってくれるぞ。

◆マップ間の移動は、海面に突き出た看板で行なうのだ

北海の離島で手に入るアイテム

最初に選んだ、「ぬし」を釣るためだけなら、必ずしも全部のアイテムを見つけなくてもかまわないけど、すべてのアイテムを集めたらいいことがあるっていうのはお約束だよね。当然何らかのご褒美は期待していいぞ。頑張って全部集めよう。

石
金色の石（マップ左上の民家）
赤色の石（公園の緑色の宝箱）
銅色の石（公園の赤色の宝箱）

釣り雑誌
釣り雑誌 Vol.1（宿屋）
釣り雑誌 Vol.2（民家）

カード
カニのカード（宿屋）
ニジのカード（魚屋）
ジョウロのカード（魚屋）

譜面
ロマンスの譜面（公園の黄色の宝箱）
グリーンスリーブスの譜面（民家）

防波堤

船宿のおじさんのための薬はどこ？

せっかく防波堤まで、やってきたのに、船宿のおじさんは衝突事故で、怪我をしてしまったようだ。おじさんのためにどこかで、塗り薬を手に入れなければならない。また、町のなかで情報収集だ。

◆衝突事故って、亜由美ちゃんは大丈夫だったのかな？

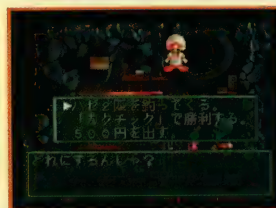
カッパと友達になろう

町の中を歩いていると、釣り具屋の前にカッパのヒロタカがいるので、話しかけてみよう。ヒロタカはいろいろな質問をしてくるので、ちゃんと答えてあげないとだめだぞ。ヒロタカに親切にして、仲良くなるかどうかで、後半のストーリーが変わってくるのだ。ヒロタカに話しかければ、ここで赤い鍵ももらえるぞ。

◆いくつも質問してくるので、内容をよく読んで答えよう

◆仲良くなると、水槽に必要なヒーターももらえるのだ

井戸の中のおじいさん

塗り薬があるのは井戸の中の赤い宝箱の中。鍵を持っていても、おじいさんの条件をクリアしなければ、宝箱の中味はもらえないのだ。

◆ハゼ2匹、カクチックで勝つ、500円払う、どれにする？

幻のサオの情報

宿屋の前にお金が無くて困っている兄弟がいるぞ。困っている人を放っておけないやさしい人は、幻のサオの情報が手に入るはずだ。

◆困っている兄弟を助けよう。貴重な情報が入手できるぞ

防波堤で手に入るアイテム

石
緑色の石（井戸の中・黄色の宝箱）
銀色の石（マップ左上の民家）

鍵
赤色の鍵（ヒロタカからもらう）
ギターの形をした鍵（男の子）
ふえの形をした鍵（船宿のおじさん）
黄色の鍵（廃虚の赤色の宝箱）

カード
ネコのカード（民家）
イヌのカード（民家の赤色の宝箱）

釣り雑誌
釣り雑誌 Vol.4（民家）
釣り雑誌 Vol.5（民家の黄色の宝箱）
釣り雑誌 Vol.7（おじいさん）

譜面
大きな栗の木の下での譜面（宿屋）

近海

防波堤で船宿のおじさんに塗り薬を渡すと、お礼に船を自由に使わせてくれる。でも、南海の離島には、海が荒れて出かけることができないので、まずは、近海をぬけて、近海の離島を目指そう。近海にはいろんな物を鑑定してくれるおじさんがいるだけで、特にイベントなどはないけれど、釣りに専念するにはベストポイントだぞ。

◆魚の種類も多く、釣りをのんびり楽しむには近海はいいぞ

近海の離島で手に入るアイテム

石 青色の石（廃墟） **鍵** 青色の鍵（廃虚の黄色の宝箱） **カード** コマのカード（廃虚） マダイのカード（民家）	**譜面** ダニーボーイの譜面（民家） ねこふんじゃったの譜面（ギターのおじさん） **釣り雑誌** 釣り雑誌 Vol.3（魚屋の緑色の宝箱） 釣り雑誌 Vol.9（宿屋の赤色の宝箱）

近海の離島

海賊のアジトを目指せ!!

ここでの目的は船のバージョンアップ。そのためには海賊のアジトを見つけて、海賊の船長に会わなくちゃいけないのだ。

まずは海賊認定書

海賊の船長に会うには、海賊認定書が必要だ。海賊認定書は、八百屋の前にいる、元海賊と名乗るおじいさんが持っているようだぞ。

◆元海賊って言っているけど本当かな？

2つの条件をクリア

海賊認定書を入手するには、元海賊のおじいさんがだす2つの条件をクリアしなければならないのだ。まずは、ムツを釣り上げること。実は、ムツは近海の離島では釣り上げることができないのだ。もう1度おじいさんに話しかけると、ムツは近海にいるってことを教えてくれるぞ。2つ目の条件は、マグロのおすしを用意すること。近海の離島にはすし屋がないので、他の島に行かないと、これも手にはいらないのだ。一旦北海の離島に戻って、おすしを買ってこよう。手に入りにくい物ばかり要求して、わがままなおじいさんだよね。

◆ムツは近海で釣れるのだ。ポイントは看板の近くだ

◆今度はマグロのおすしだ。この島にはすし屋が無いのだ

◆さすがに3つ目のわがままは許されないよね

カヌーをゲット

ギターを弾いているおじさんがくれる譜面の曲が、演奏できるように花を集めよう。おじさんがカヌーと水槽をくれるぞ。

◆もとはカヌー作りの名人だったというギターおじさん

南海の離島

クルーザーをゲットしよう

海賊の船長に船をバージョンアップしてもらったら、南海の離島に行けるようになる。南海の離島へは防波堤からしかいけないので、近海へいったん戻ってから移動することになるのだ。南海の離島でのポイントは熱帯魚飼育用道具の購入とクルーザーの入手。また、いろんな重要な道具も売られているので、買い忘れのないようにね。

◆飼育道具以外にも重要なアイテムが売られているぞ

飼育道具を購入しよう

すでに入手済みの道具を含めて、6種類の道具が購入できる。まだ手に入れていない人は、ここで6種類の道具を全部購入しよう。

購入できる飼育道具

道具	価格
水槽	300円
ポンプ	200円
砂利	50円
エサ	100円
蛍光燈	80円
フィルターとモーターポンプ	120円

クルーザーをゲット

おじいちゃんの家で、おじいさんに話しかけるとクルーザーがもらえるぞ。でも、エンジンオイルを見つけてこないといけないのだ。

◆オイルは、廃虚の宝箱の中。これでクルーザーゲット!!

南海の離島で手に入るアイテム

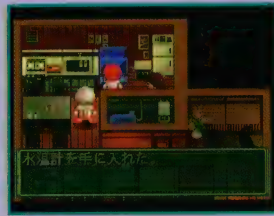
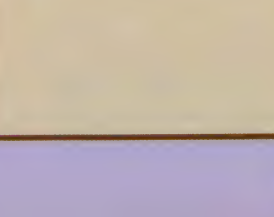
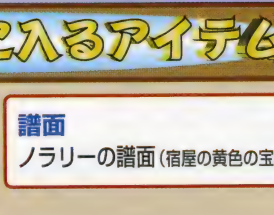
鍵 たいこの形をした石（おじいちゃんの家）	**カード** ヌシのカード（宿屋の赤色の宝箱） **釣り雑誌** 釣り雑誌 Vol.6（魚屋）

ハワイ島

カメを助けて竜宮城に行こう

クルーザーが手に入ったら、ついに念願のハワイに行けるようになるのだ。ハワイに着いたらのんびり釣りをするのもいいし、おねえさんのまぶしい水着姿を鑑賞するのもいいかもね。

◆ハワイはかってサンドイッチ諸島とも言われていたのだ

◆色っぽい水着のおねえさんがいるビーチ。これぞハワイ

最後の飼育道具

熱帯魚飼育メモを見ると、まだ手に入ってないものが2つあるはずだ。そう、水温計と水質調整剤。南海の離島の釣り道具屋では売っていなかっので、気にしていた人もいたと思うけど、ここハワイで手に入れることができるのだ。どちらも、民家の中にある宝箱の中にある。これで、やっと熱帯魚飼育セットが完成だ!!

◆水温計は魚屋の左にある民家の青色の宝箱の中

◆水質調整剤は教会の上にある民家の赤色の宝箱の中

傷ついたカメを助けろ

ハワイ島の中を歩いていると、傷ついたカメを発見!! どうやら、トローリング用ルアーが背中に引っ掛かって弱っているようだ。助けるにはルアーをはずすだけじゃなく、塗り薬が必要なのだ。塗り薬は、北海の離島のすし屋にいるお客さんが持っているぞ。面倒くさがらずに、カメを助けてあげよう。あとでいいことがあるかもね。

◆カメが弱っているようだ。早く薬を塗ってあげよう

◆なぜすし屋のお客さんが薬を持っているのか不思議だね

ハワイ島で手に入るアイテム

石
朱色の石（民家）

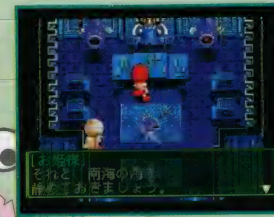
カード
ロバのカード（民家）
キツネのカード（民家）
バケツのカード（宿屋）

譜面
ノラリーの譜面（宿屋の黄色の宝箱）

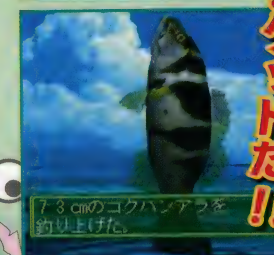
竜宮城

竜宮城で乙姫様に会おう!!

カメに薬をぬってあげると、カメは元気に海へ飛び出していくぞ。ハワイ沖（マップの左下）にいるカメに話しかけると、竜宮城に連れていってくれる。竜宮城に行くと、とっても貴重なアイテム（80000リュウグウか半音の音符の花18種類のどちらか1つ）をくれるうえに、南海の離島での嵐を静めてくれるのだ。これで、いよいよ「ぬし」に挑戦できるぞ。装備を再確認してレッツゴー!!

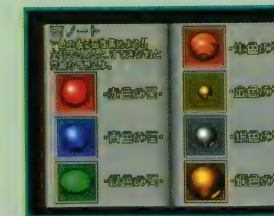
◆ハワイ沖でカメを見つけて竜宮城に行こう

◆南海の嵐もおさまった。いよいよ「ぬし」に挑戦だ

2匹の「ぬし」を釣り上げろ!!

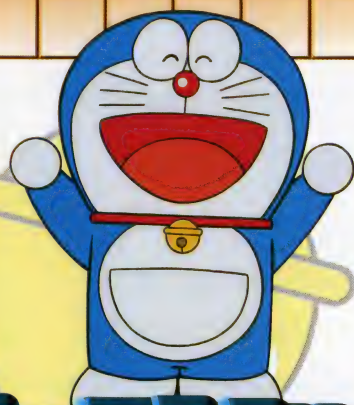
必要なアイテムをそろえて、準備が全て整ったら、いよいよ「ぬし」釣りに挑戦だ。「ぬし」は自分が熱帯魚図鑑で選んだ2匹の魚だぞ。生息地の地図をよく見て、ポイントを定めたら、船から生餌釣りでチャレンジしよう。目指す「ぬし」がなかなかヒットしない時は、餌を変えてみるのも方法だ。オキアミは、最も無難な餌で、ほとんどの魚が釣れるけど、中には小魚や昆虫の方が食いがいい魚もいるので、地図のポイントを信じて、何度もチャレンジしよう。

ついに2匹の「ぬし」をゲットだ!!

えっ!! これで終わりじゃない!?

2匹の「ぬし」を釣り、絶好調の亜由美に驚くべきニュース!! 何と竜宮城の乙姫様が「影のぬし」にさらわれてしまったのだ。「幻のサオ」と「影のぬし」の生息地地図を手に入れて、最後の冒険に出かけよう。

◆ヒロタカと仲がよければ、ここで「幻のサオ」を入手できる

◆「石ノート」を完成させて、元船長から地図をもらおう

ついに、「影のぬし」が登場!!

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ドラえもん3　のびたの町SOS！
発売元	エポック社
発売日	2000年7月
価格	6800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック対応

ある日、空から隕石が落ちてくるのを見つけたのび太くん。宿題を放りだして隕石の落ちたあたりに行ってみると、しずかちゃん、ジャイアン、スネ夫の、おなじみの3人がやってきた。みんな手に隕石のかけらを持っている。しずかちゃんの提案で、3つのかけらを合わせてみる3人。すると突然、隕石は強い光を放ち、のび太たちを乗せたまま町全体が空に浮き上がった！

➡のび太の町に落ちてきた隕石。これが事件のはじまりなのだ

➡みんながひろってきた隕石のかけらを合わせてみるとたいへんなことに

⬆しずかちゃんたちが持っていた隕石のかけらをあわせると、こんなことになってしまった！むやみやたらと拾ったモノを合体させるのはやめませう（そういう問題じゃねえってばよ）

⬆隕石のかけらが光り、町中が稲光につつまれる。そして、のび太のまち全体が、ゆっくりと空へ浮かび上がっていった！ これからどこまで飛んでいってしまうんだろう？

そのまま宇宙に飛び出した町は、ある惑星に着陸する。いったいこの星はどこなのか？なんでのび太の町は、丸ごとこんな星につれてこられてしまったのか？その謎はゲームをやればとけるはず！

➡浮き上がったのび太の町は、そのまま宇宙空間を漂いはじめる

➡町の中には怪しいロボット兵士がうろつき、町の人たちを襲っている

➡おっと、出来杉くんがスライムで固められてしまった！

ストーリーを楽しむか？ミニゲームにはまるか？

ストーリーモード

のび太たちが連れてこられた惑星「ダクト星」を探検するのが「ストーリーモード」。キャラやステージが細かくポリゴンで再現されていて、本当にドラえもんと冒険してるみたいだぞ。

◆助けを求められてしまった。って、なんでひみつどうぐのことしってるの？

◆この星は4つの塔によって管理されているらしい。それをどうにかしないと

このモードでの、とりあえずの目的は、各ステージにある「キークリスタル」を集め、塔をクリアして次のエリアに進むこと。進んだ先には、事件の張本人「バグル帝王」がまっているかも？

◆しずかちゃんに似た女の子は「レイナ」。上にあるのはキークリスタル

◆とりあえず、その怪しい機械をぶっこわしてみたらなにか起こるかも？

◆うろついている敵は、武器アイテムを装備してやっつけよう

「ゲームランド」モード

こっちのモードでは、いろんなミニゲームで遊ぶことができる。ストーリーモードで「エナジーストーン」を集めてくると、遊べるミニゲームもどんどん増えていくぞ。どんどん集めてゲームを増やそう。

◆奥に見えているのがエナジーストーン。これをたくさん集めよう

◆この画面で遊びたいゲームを選ぼう。どんなゲームができるのかな？

◆パネルに書かれた順番の通りにパネルを打ち落としていくゲームなのだ

◆ちょっと、レースゲームもありました。ドラえもんの顔がいい味だしてます

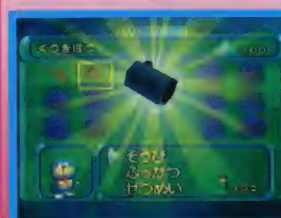
◆コエカタマリンで、食べ物の名前を叫んで、同じ食べ物にぶつけるのだ

忘れちゃいけない「ひみつどうぐ」

ドラえもんは、いろいろなひみつ道具を持ってるけど、最初は道具の大半がスライムでべとべとになっていて使えないんだ。使うためには「ガススプレー」を集めてスライムを取りのぞかなきゃいけないのだ。

◆四次元ポケットをスライムで固められてしまったドラえもん。どーしよう？

◆まあ、スライムを取り除けば使えるようにはなるんだけど、そのためには…

◆このガススプレーを集めなければいけないのだ。いくつ必要かは道具による

◆毎度おなじみ空気砲。ためて撃てば、けっこう威力の高い攻撃に

◆要所要所では、ミチビキエンゼルがヒントをくれたりするのだ

第8回

全国の64DDファンに毎月最新情報をお届け!!

64DD通信

ロクヨンディーディー

Randnet

ランドネットの「ネットスタジオ」で遊ぼう!!

64DDネットでGO!!

「ネットスタジオ」って一体何?

6月下旬に配布が予定されている「コミュニケーションキット」を使うと、ランドネットの「ネットスタジオ」に接続できるようになるのだ。ここでは、自分の作品をギャラリーに出展したり、コンテストのイベントに参加することもできるし、通信を利用して作品を交換することもできる。さらには、自分の作品をいろんな形にプリントしてくれたり、シール等に加工して自宅に配送してくれるサービスもあるぞ(有料:価格未定)。これは楽しみだね。

◆作品にIDとパスワードを設定して、特定の人とだけ作品を交換することもできるのだ

◆自分が作った作品がシールになって、家に送られてくるなんて、とってもうれしいよね

突然ですが! 緊急のお知らせです!

巨人のドシンツアー(仮)開催!!

●ツアー名/**思い出アルバムツアー**
〜東武ワールドスクエア編〜

●内　容/飯田和敏氏と一緒に、東武ワールドスクエアを訪ねるランドネットメンバー限定日帰りバスツアー。現地では、撮影会など盛りだくさんの企画を実施。撮影会の優秀作品には豪華賞品をプレゼント! また、エントリーの際、「イベントでやりたいこと企画」を募集するので、そこでおもしろい企画があったら取り入れる予定。

●日　時/7月16日(日)　雨天決行

●集　合/8:00　JR秋葉原駅前

●解　散/18:00頃　JR秋葉原駅前

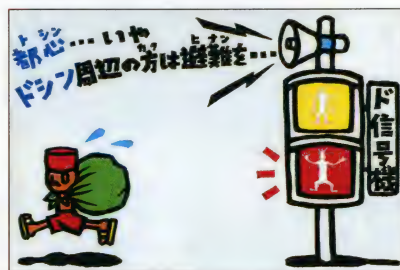
●参加料/9,999円(税別)
バス代・入園料・昼食・撮影コンテスト参加料・保険料込み

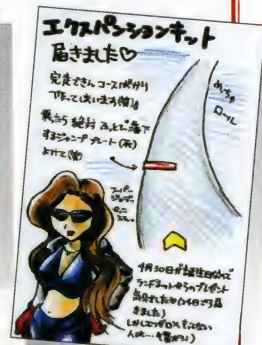
●最少催行人員/30名

※参加希望者はランドネットの「ヘンポ畑」にて参加エントリーをしてください。エントリー画面にしたがって、名前・住所・電話番号・会員ID・イベントでやりたいことを書き込んでください。後日旅行会社より、参加申込者等が郵送されます。

【定員になり次第締切だから、急げ!!】

64DDイラストの殿堂

先月号で『F-ZERO X』のイラストを送ってくださいとお願いしたところ、さっそく何枚かイラストが届きました。その中からの1枚を紹介するぞ。これからもみなさんの楽しいイラストをお持ちしてます。

◆確かに64DDの持つ能力の全てがまだ発揮されているとは言えないよね【千葉県/ユキヒロさん】

◆お誕生日おめでとう。プレゼントがわりにステキなハガキを掲載するぞ【東京都/宝山りふぁ】

飯田和敏さんのトークショウが開催!!

5月26日に渋谷のbitTOUR'Sで、『巨人のドシン』の開発者飯田和敏さんを中心とした「ド解戦」のメンバーの、過激トークショウが開催されたぞ。黄色いヘルメットに赤いシャツというおなじみのコスチュームで登場した「ド解戦」のメンバー。飯田さんは拡声器を片手に、制作時のエピソードや、『解放戦線』のことを語っていた。また、休養後は新しいゲームの開発を始めたいとの、意欲的な発言もあったぞ。

◆黄色のヘルメットに赤いシャツ、片手に拡声器とすっかりおなじみのド解戦のコスチューム

◆会場はドシンファン?で超満員。メンバーの爆笑トークに大いに盛り上がっていたぞ

64DD新作フラッシュ! FLASH!

『ポリゴンスタジオ』がもうすぐやってくるぞ!!

これでシリーズ3部作が完成!!

『ペイントスタジオ』、『タレントスタジオ』に続いて『ポリゴンスタジオ』の登場で、『マリオアーティスト』シリーズ3部作が全てでそろったぞ! 今回配布の『ポリゴンスタジオ』は3DのCGに使われてるポリゴンモデルを、家庭のテレビ画面で手軽につくることができる、高性能なグラフィックソフトだ。想像力を最大限に発揮して楽しい作品をいっぱい作ろう!!

タイトル	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	価格	スタータキットとセット販売※
発売元	任天堂	ジャンル	ETC
販売元	ランドネットDD	プレイ人数	1人用
配布開始	7月予定	備考	NINTENDO64マウス対応

※64DDを購入する際の価格に含まれる、セット販売のソフト

ポリゴンモデルのオリジナル3次元CGを作ろう

腕前に合わせた2つのモードがあるのだ

【メインメニュー】

『ポリゴンスタジオ』には、初心者向けの「かんたんにつくる」と、より高度なモデルを作りたい人向けの「プロへのみち」の2つのモードが用意されているぞ。

【かんたんにつくる】

ブロックモード

「かんたんにつくる」はポリゴンモデル作成のカンをつかむのにピッタリ。まずはこのモードで練習してから、「プロへのみち」へにチャレンジしてみよう。

【プロへのみち】

モデラーモード → ブロックモード → ステージモード

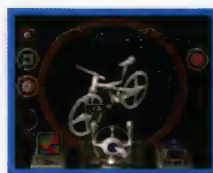
「プロへのみち」を構成する3つのモードを紹介

ポリゴンの部品を作る「モデラーモード」

➡あらかじめサンプルがたくさん用意されているので、慣れてない人でも安心だ

3Dモデルをつくるには、まずは作りたいモデルの部品となるパーツ(例えばバイクの車輪やハンドル)を先に作っておく必要があるのだ。こうした個別の部品を作り上げていくのがこのモードだ。

部品を組み立てる「ブロックモード」

必要な部品が完成したら、それを組み合せるのが「ブロックモード」。プラモデルのように、個々の部品をきちんとした位置につなぎあわせて、1つの3Dモデルに仕上げていくわけだ。

⬅個々のパーツを並べて、完成品を作りあげていく。プラモデルを組み立てていくような感じ

3Dモデルを配置、完成させる「ステージモード」

➡ステージは19種類用意されている。お気に入りのアングルから写真をとることも可能だ

完成した3Dモデルを、ステージに配置して、鑑賞できるのがこの「ステージモード」だ。ライトアップをしたり、背景を変えてみたりと完成した3Dモデルをかっこよくレイアウトできるぞ。

自分が作った作品で遊ぶこともできるのだ

作った作品でゲームを楽しむ「お遊びモード」

ここでは自分が作った3Dモデルを使って、2種類のミニゲームを遊べる。「サウンドボンバー」はシンプルだが、独特の間合いの取り方が絶妙で、これはハマル。「ゴーゴーパーク」もまっすぐ進んで止まるだけの単純なゲームだが、やめられなくなる。64DDあなどりがたし。

【サウンドボンバー】

◆数秒ごとに切り替わるシンプルなミニゲームを、すばやくどんどんクリアするのだ

◆作ったモデルで1本道を走らせて、ゴール地点でピタリと停止させるのが目的だ

フィールドを探検する「じっけんワールド」

ここでは、自分で作った作品を実際のゲームのように、3Dフィールド内で操作することができる。フィールド内に入るには、あらかじめ用意されている「あし」や「タイヤ」の「どうりょくブロック」を3Dモデルにつける必要があるぞ。フィールド内に入ったら、様々な場所にある、新たな「ブロック」を見つけて集めよう。ブロックを手に入れたら、「ブッロクモード」に行って3Dモデルに新しいブロックをつけよう。高速タイヤやプロペラなどのブロックを使えば、今まで行けなかった場所に行けるぞ。

◆フィールド内をくまなく探して、新たなどうりょくブロックをどんどん手に入れよう

「コミュニケーションキット」で遊びの幅が広がるぞ

自慢の作品を通信でやりとり

ランドネットメンバーへの「マリオアーティスト コミュニケーションキット（以下「コムキット」）」の配布が、いよいよ6月下旬より開始されることになったぞ。このコムキットを使うと、ランドネットならではの、いろんな新しい遊びが可能になるのだ。新しい遊びは大きく分けて3つ。どんなことができるのかを、簡単に説明してみよう。

1 通信を使って作品をやりとり

『マリオアーティストシリーズ』の3作品（『ペイントスタジオ』、『タレントスタジオ』、『ポリゴンスタジオ』）で作ったお気に入りの作品を、ランドネットに送ることができるし、逆に送られてきた作品の中で気にいった作品があれば、受け取ることもできるぞ。また、作品コンテストなどのイベントにも応募できるのだ。

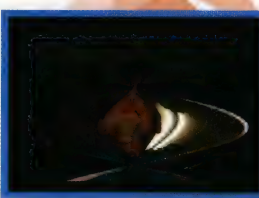
◆気に入った作品はダウンロードすることができるのだ。どんな作品があるか楽しみだよね

2 作品のバックアップができる

いくら大容量の64DDでも、『マリオアーティスト』シリーズの作品をたくさん作ると、ディスクが満タンになるよね。そんな時はこのコムキットがあれば安心だ。このコムキットにはどの『スタジオ』で作った作品でも保存できることができるぞ。『スタジオ』で、作品を作って、自信作をランドネットに送ろう。

◆大容量の64DDには、かなりの保存容量を確保しているけど、無制限じゃないものね

3 キャプチャーカセットで「おもしろ画像」を体験できる

コムキットを使って、キャプチャーカセットで取り込んだ画像に不思議な効果を与えるので、いろんな楽しい映像実験を楽しむこのができるのだ。もちろん気に入った作品は「2Dさくひん」として保存することも可能だぞ。

◆これは不思議な効果の一例。他にどんな効果があるかは自分で試して見てね

通信を使った新しい遊びを提案する、「コミュニケーションキット」と『ポリゴンスタジオ』が、自宅にとどくのはもうすぐだね。

登場予定の64DDソフト

- 井出洋介の麻雀塾
- ウォール街（仮）
- キャベツ（仮）
- 現代大戦略 Ultimate War
- サウンドメーカー（仮）
- ゼルダの伝説 64DD版（仮）
- DT DD版（仮）
- DDシーケンサー（仮）
- デザエモンDD（仮）
- マリオアーティスト ポリゴンスタジオ

登場済みの64DDソフト

- 巨人のドシン1
- マリオアーティスト ペイントスタジオ
- マリオアーティスト タレントスタジオ
- シムシティー64
- F-ZERO X EXPANSION KIT
- 日本プロゴルフツアー64
- 巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合
- ランドネットディスク

特製シール VOL.47

祝!ロクヨン発売4周年!!
人気キャラが総登場だよ!

NINTENDO64発売4周年記念シールどす

『ムジュラの仮面』4大ボスシールだゴロ

人気キャラ総登場!『マリオテニス64』シールだ!

カセットの上面に貼ってね

がんばれ! ニッポン!
オリンピック2000

エキサイトバイク64

ペラペラマリオが楽しい、『マリオストーリー』シール

なんか、あっちゅう間に夏ですな。ちわ、編集部マッシーです。なんだかんだ言っても『カービィ』と『ゼルダ』はバカ売れでよかったですね。夏はマリオ三昧でまた盛り上がりそう。

AUGUST

結局『ムジュラ』でリンクは何日間過ごしたのでしょうか？
（東京都／ゴロンリンク）さん。

ロードファイルを選ぶときに数字が出ているよね。あれがセーブの回数ってことなんで、その分×3日と思ってもいいんじゃないでしょうか？まーたまに1日目だけやってセーブってこともあるから曖昧だけど…。マッシーは20回くらいセーブしたので計60日間くらい過ごしたかな。なんか自分だけ老けそう…。にしてもまた3日前に戻っても、もらったお面や預けたルピーは減らないんだよね。やっぱ時のオカリナって最強アイテムなんじゃないでしょうか？

最近編集部でハマっているゲームは何ですか？
（千葉県／ドラマー人生一番）さん。

最近ハマったのは『エキサイトバイク64』と『マリオテニス64』です。ごめんね。まだみんなは遊べないんだよね。この2本とも4人対戦ができるしね。特に意外?!だったのが『バイク』で、そ～んなに熱中するほどじゃないんだけど、新コースが出したくって、みんなでかわるがわるプレイしては競ったり、4人でおかしな格好でジャンプしたのをリプレイで見て爆笑したり…。あと『ポリゴンスタジオ』のミニゲームは最高のおすすめ。毎日やってます。

ゲームボーイアドバンスの発売が延びてしまって残念です。
（兵庫県／桂木ゆうた）さん。

ドルフィンもそうだったんだけど、アドバンスも発売延期になってしまいました。んでも8月25日からのスペースワールドではアドバンスと対応ソフトは発表されるみたいなので、早くみたい!! っていう人は幕張まで足を運んではどうでしょうか？ でも幕張メッセは遠いよね。駅からも遠いし…。しかも昨年同様8月で暑いし…。もし会場で編集部員を見かけても、きっとだら～っとしていると思うので、シャキッっとしろ!! とぶちかましてあげてください。

もうすぐ64ドリームは通巻50号ですね。なんか特大プレゼントやってください。
（愛知県／ひめぎみ）さん。

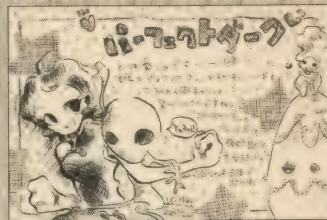
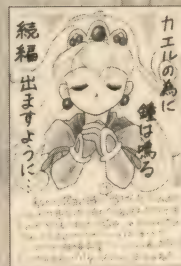
言われるまで忘れてました。そう、64ドリームは今号で通巻47号。9月21日発売の11月号でめだたく50号を迎えます。某週刊ゲーム雑誌は600号だそーですが、それはさておき、いやめでたい!! 50冊全部持っている人いるかな?! このロクドリエンタメも最初は「ドリガメパラダイス」っー名前でしたが、創刊以来ずっと連載しているので、50回ってことになるんですわ。つーわけで、このロクドリエンタメからも50回特大プレゼントをやりますので次号を待て。

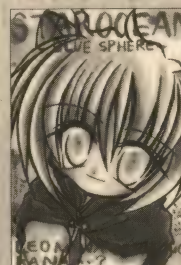
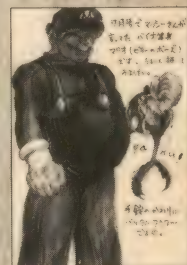
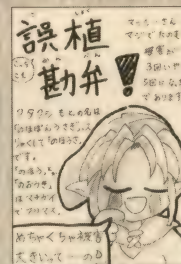
最近ページ数が少ないような気がするんですが…気のせいですよね？
（福岡県／ジャッキー）さん。

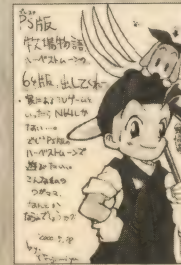
ギク。気のせい…じゃなくって先月と今月号はちょっとページ数が少ないです。ま、いわば、今は溜めの時期。溜めて溜めて一気に放出するときはページ増大でど～んといく予定です。ハイ。だってマリオものも2本あるし、新ハードもあるしね。そんときはドカンとやってみたいですね～。そのかわりといっちゃあなんですが、またテレカ全プレや、おもしろグッズも企画していますので、今後の64ドリームを楽しみにしていてください。

E-MAILでも投稿できるようにしてください。（大阪府／ゼルダの伝説時のムジュラのお面屋）さん。

64フォーラムとかはメール投稿もOKで「ほぼコピー」も同じアドレスだったんですが、このたび、独自にアドレスをとりました。「64copy@pc.mycom.co.jp」です。「ほぼコピー」と「エンタメ」用のアドレスですので、お気軽にメール投稿してください。にしても最近はメール投稿増えたよね～。編集部でも原稿のやりとりなんかはメールですませることも多くなって、もうメールなしでは仕事できなくなってます。みんなはメールやっている？

【あてさき】 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

⬅大阪府／いわし利佳さん。「PD」完成度高し

⬆大阪府／宇内祟之さん。GBAで出て欲しい

⬆鳥取県／こすものう゛ぁさん。語呂がいい

⬆徳島県／皇らるふさん。GB期待の作品

⬆東京都／きゃさりんさん。やっぱ怖い

⬆富山県／のほうささん。マジごめんね

⬆富山県／金谷優紀さん。次期ハードか

⬆福岡県／藤宮ユーリさん。人気高いな

⬆広島県／ぷりゅさん。これも次機か?

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

いつも楽しいハガキをありがとさん。みんなの熱い思いが伝わってきて編集部の温度も2度上昇。

ゼル夫くん 外伝

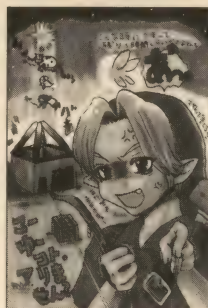
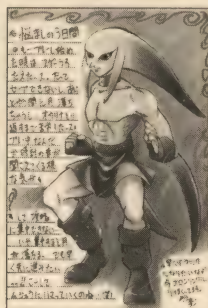
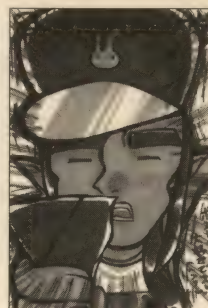
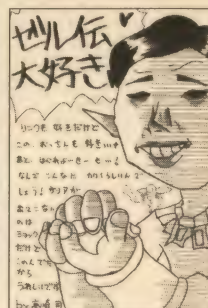
ムジュラの3日で何を得たのか？

懐かしくも切ない。メランコリックな3日間はきっと忘れられない。

もうクリアした？

オールクリアー!! お面も手帳もイベントも、すべてクリアしました。そしてエンディング。長く、あっという間でもあった3日間でした。感慨深っ!! でもこれでしばらくリンクとも逢えないかと思うと逢坂のせき。ドルフィンで出るゼルダはDVDでお面も200種類とかになるのかな〜。

どこがイヤだったか？

今回ボスよりも中ボスのがヤじゃなかった。特にスノーヘッドのウィズローブ。何度凍らされたか!! それとグレートベイのカエル君。乱舞されてマジきれたでしょ。でも一番ヤだったのは火を出すとよってくるガでした。みんなはどいつがヤだった。オレはハニーとダーリン。

⬆愛知県／HALさん。このイベントは爆笑しちゃった

⬆栃木県／夢之助さん。水中の操作感覚難しいよね

⬆徳島県／皇らるふさん。おおっ公務員のアップだ

⬆三重県／さん。結局このおっさんは…

⬅福岡県／くららさん。アンジュイベントクリアした？

⬅香川県／如月蓟さん。つけてみたかったよねこの面

⬅大阪府／いずみ晃一さん。かわいいゴロンリンクだ

⬅広島県／喋る岩2世さん。デクの正体って何かな

ムジュラ プレイレビュー

『月の役割』東京都／香坂みづきさん

月が落下するスピードにひかれあわただしくなる今回の舞台。そしてそれに導かれるようにリンクの周りで起こる事件。今回の『ゼルダ』はあえて干渉しなくてもいいことが多いというのがすごいと思った。干渉すればするほどのめり込むのに、しなければそれは、誰も気づかぬまま終焉を迎える。私は、月の落下という絶対的危機の状況でプレイヤーに冒険心を失わせないところに今回の物語の真実があると思っている。

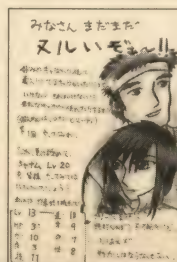
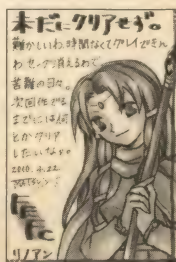
ファイアーエムブレムFC

新ハードで出るならドルフィン派？ GBA派？

その前にN64で出るっていうのを忘れていました…めんご。

ところで、みんなは『トラキア776』はどんなパッケージを買いましたか？ 書き換え専用の奴、製品版としてパッケージで出た奴、限定版の奴のどれだろう。特に限定版はなかなか手に入らなかったみたいなので、持っている人はラッキーかもね。大事にとっておこう。

⬅香川県／山口雄さん。トレカ全プレも企画したんだが…。失敗

⬅埼玉県／ミーさん。泥棒せいぞろい（笑）。いいトリオですね

⬅宮城県／火神の遣いさん。こんなにやりこんでいるお方も

⬅山口県／松村やゆよさん。裏書きのビバヒル話をしたい（笑）

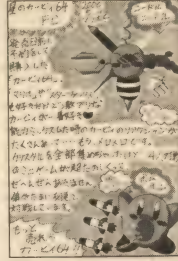
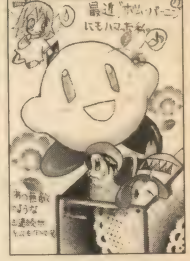
星のカービィ64FC

GB版発売決定!! これで夏休みもカービィに会えるぞ。

カービィFCはGB版もフォローしていくのでお楽しみにね。

ついに次のカービィが決定しました!! GBで8月23日発売の、その名も「コロコロカービィ」!!。102ページで詳しく紹介しているからカービィファンは絶対チェックしていてね。にしても『カービィ64』は大ヒットとなってよかったよね。もっとカービィファンが増えるといいな。

⬅愛知県／岡沢みぃみさん。今回でもっと仲良しになったかもね

⬅大阪府／神子あつこさん。ラストの戦いはちょっと緊張したね

⬅愛知県／マリオ子さん。ニードル ニードル僕は好きだったな

⬅群馬県／ささんぽさん。またすぐにGBで会えるぞ

マリオストーリーFC

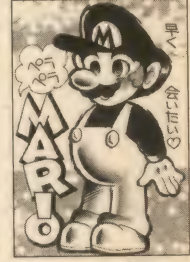
今回のクッパはとっても悪くて強そうです。

そこでクッパイラストを大募集。中植せんせも参戦してくれるぞ。

8月11日はもう少し。一生懸命お小遣いを貯めて待っていようね。それにしても今回のマリオのイラストは目がくりくりしているよね。なんか目が点って感じで…。みんなはどう感じたかな? 来月号からは記事も増ページで紹介していくのでFCも盛り上がっていこうぜ。

⬅徳島県／Yoshieさん。目が点兄弟はクッパに勝てるのかな

⬅千葉県／緑帽ミレニアムさん。もう少し、あともう少しだよ

⬅福井県／みどりいづこさん。ルイージが活躍できる場があるか

⬅埼玉県／松本郁子さん。次作はピーチ姫をリクエストします!!

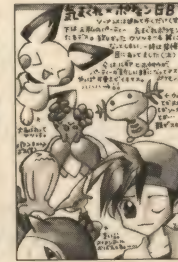
ポケモン金・銀FC

ミュウに続いて今度はセレビィプレゼントだぞ。

8月25～27日のスペースワールドで開催。詳細は毎月新聞へ。

や～っと、あのポケモンが解禁されました!! ときわたりポケモンのセレビィです。しかも夏のスペースワールドで抽選（応募者が10万名を超えたら）でもらえるそうです。詳しくは毎月新聞のページに載っているから見てね。一体このポケモンはどんな能力を持っているのかな?

⬅京都府／藤村ミカさん。エンテイがまだ捕まらないとか。ガンバ

⬅山口県／綿貫樹さん。よく見るとなんとなく似ているかもね

⬅愛知県／秋里ひぃろさん。来月号もFCやるので許してね

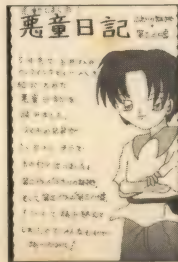
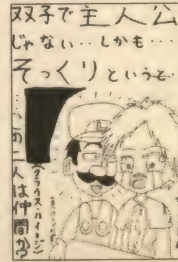
⬅神奈川県／ひろこみのさん。そーです。毎月送ってくださいね

Mother3 FC

夏にすべてがわかる?

スペースワールドで、さらなる進化を確かめよう。

あとは、この『マザー3』です。何が?って発売日が決まってないのはです。今年のスペースワールドで、きっと完成に近いものが見られると思っているのですが…。また開場と同時にダッシュして

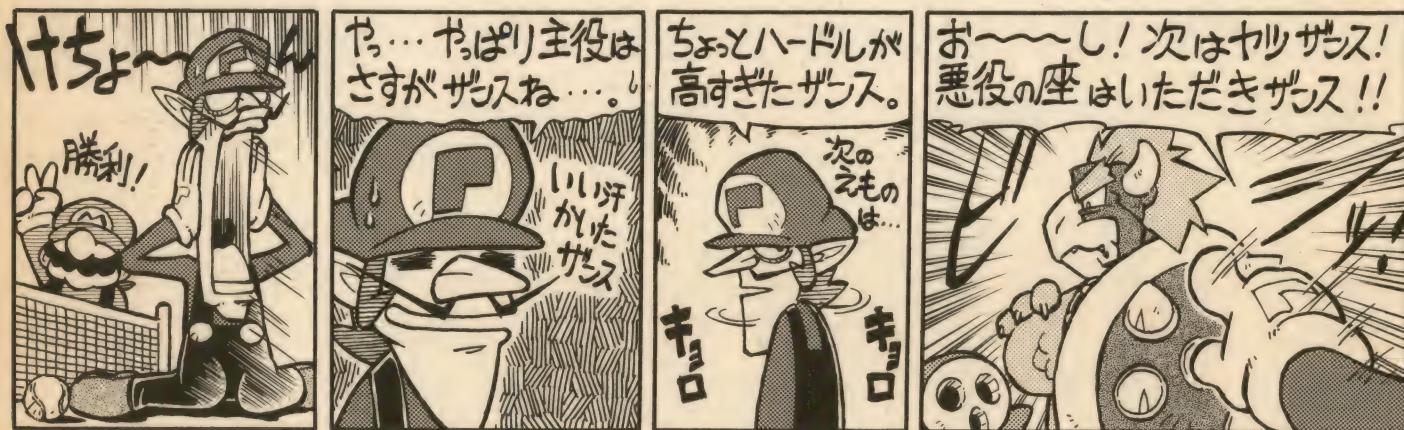
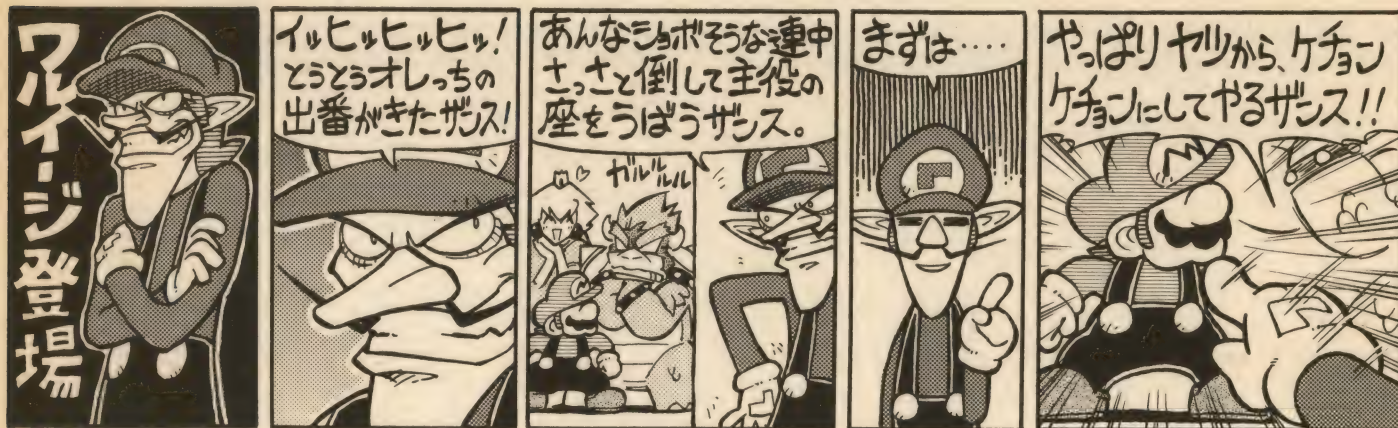
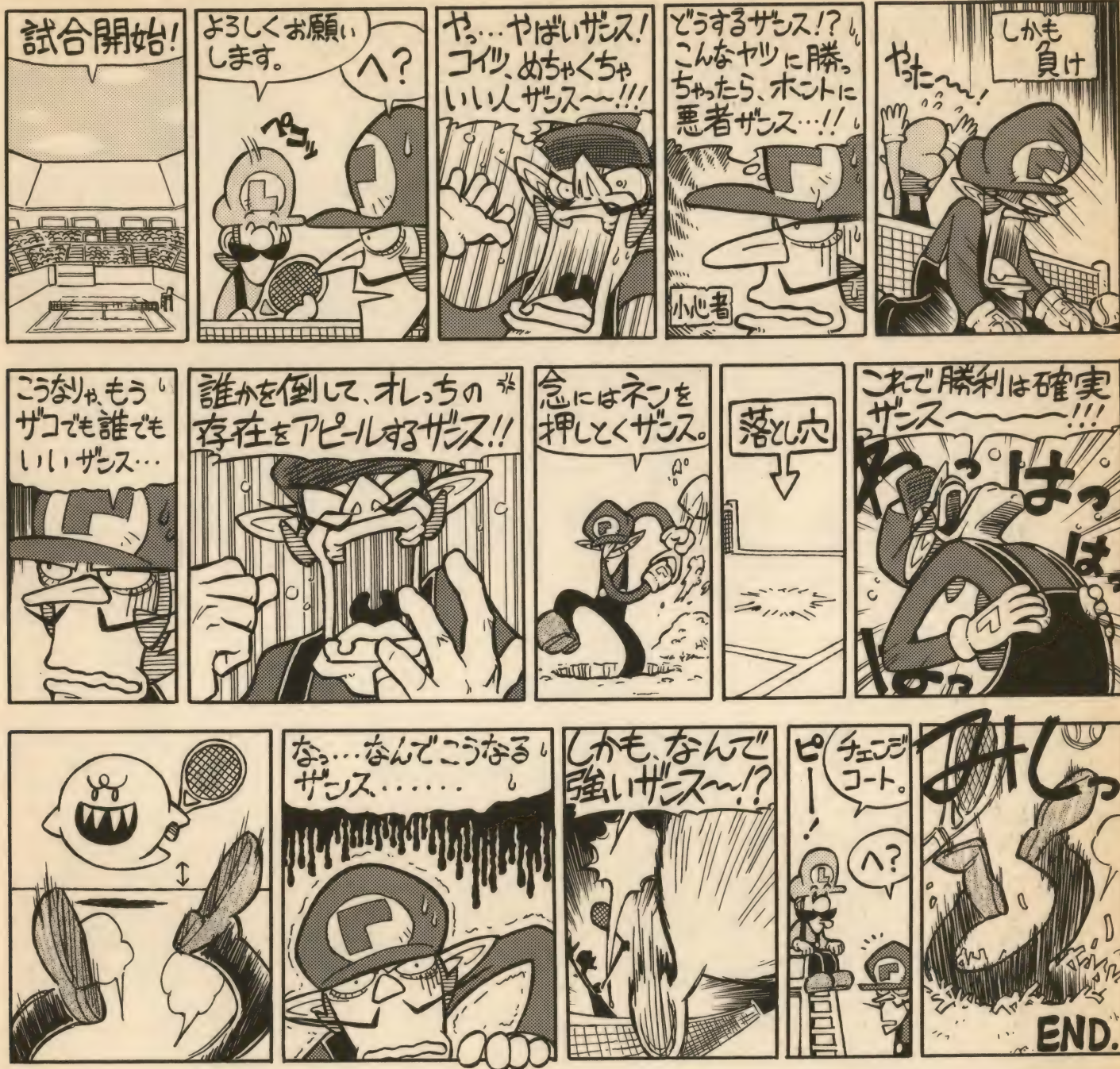
⬅北海道／かきこさん。もー夏まで待つっきゃないですな

⬅富山県／りずむさん。悪童日記の双子の活躍は必読だね

⬅千葉県／ユキヒロさん。双子の魅力をゲームで味わおう

おハガキまってます

応援したいソフトのFC宛にどんどんお葉書ください。イラスト、質問に小ネタとなんでもOKですよ。

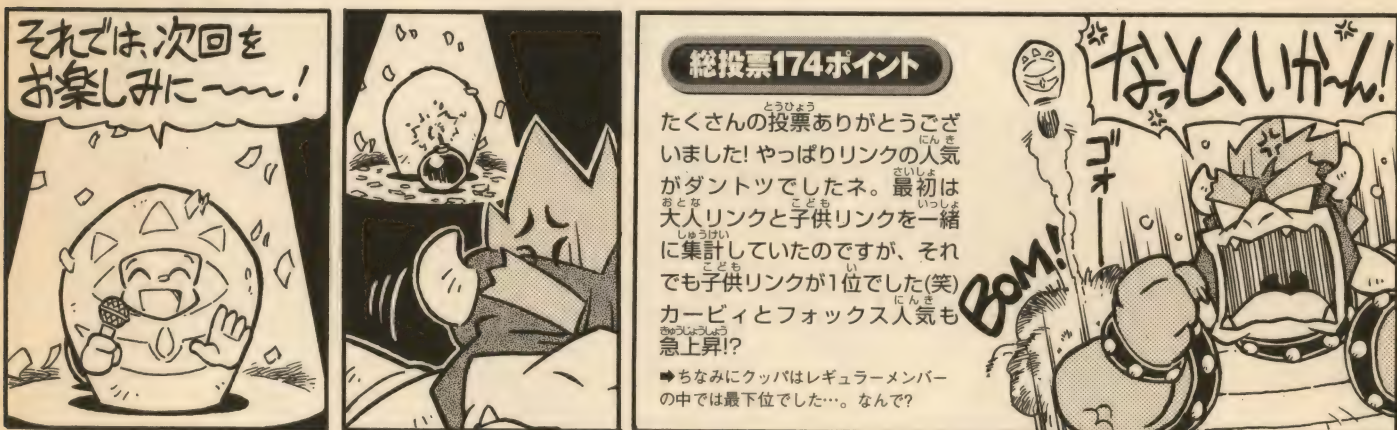
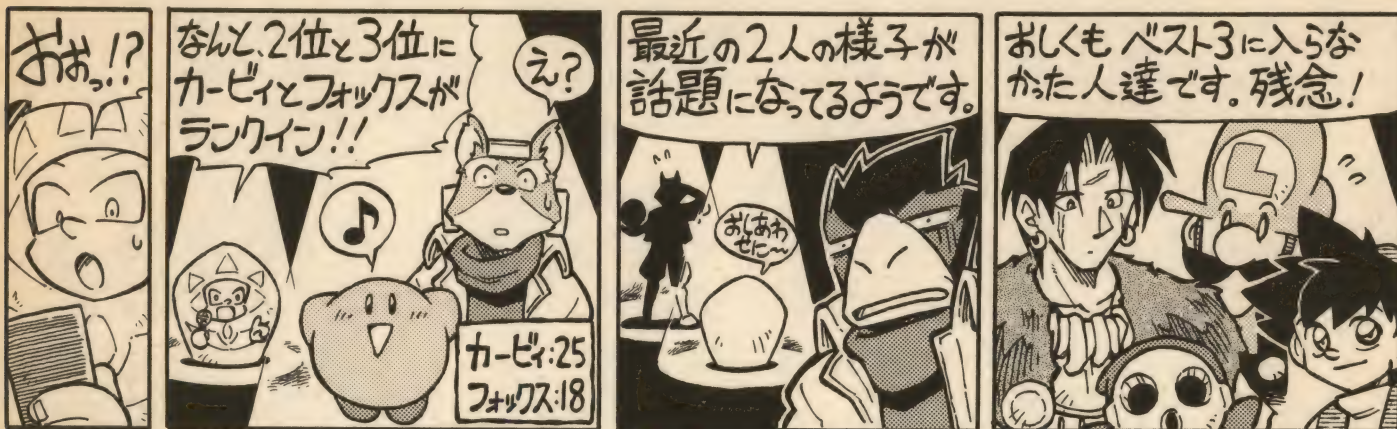
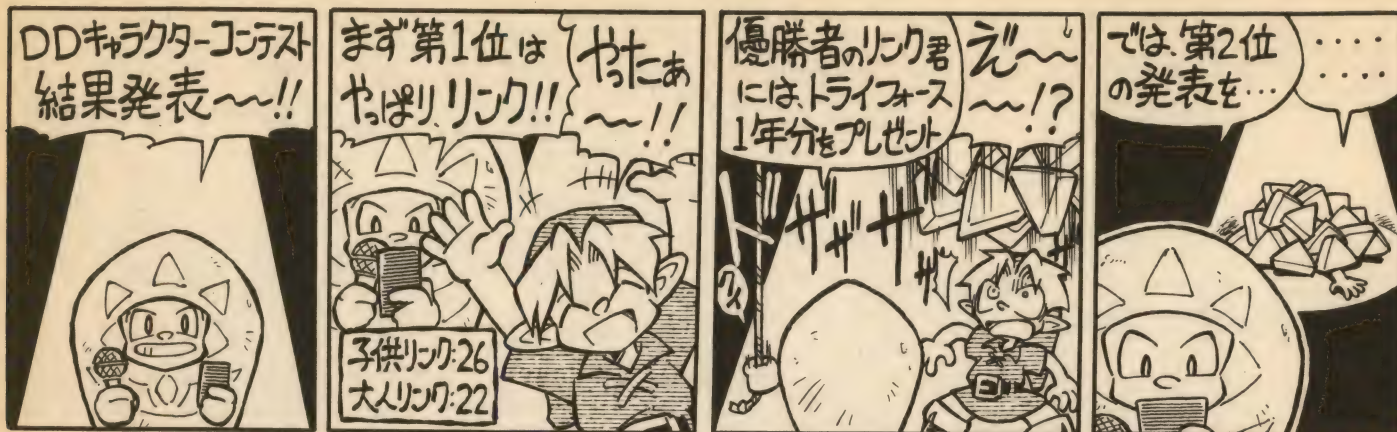
宛先

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ゲームソフトファンクラブ2」係

今月は『マリオテニス64』です。

今月のマンガはいかがでしたか?『マリオテニス64』はとても簡単な操作ですごいプレイができちゃうので、初心者の読者にもオススメです。4人同時プレイは更に楽しいですよ! あ、それとこのゲームの隠れキャラはきっとみんなビックリですよ。(笑)

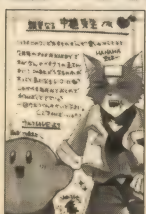
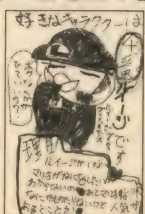
⬆岐阜県/描代子さん

⬆千葉県/日向宗助さん

⬆青森県/ルイージ・ユカさん

総投票174ポイント

たくさんの投票ありがとうございました! やっぱりリンクの人気がダントツでしたネ。最初は大人リンクと子供リンクを一緒に集計していたのですが、それでも子供リンクが1位でした(笑) カービィとフォックス人気も急上昇!?

➡ちなみにクッパはレギュラーメンバーの中では最下位でした…。なんで?

みんなの熱いハガキを紹介!!

⬅千葉県/ちかさん。このイラストでなぜかルイージに一票です(笑)

⬅群馬県/カルバさん。ゼルダ姫の出番がなかなかありません(泣)

⬅滋賀県/ヨシオさん。今回からまた外伝スタートします。よろしく!

⬅北海道/ちょールイージLOVEさん。いい表情です

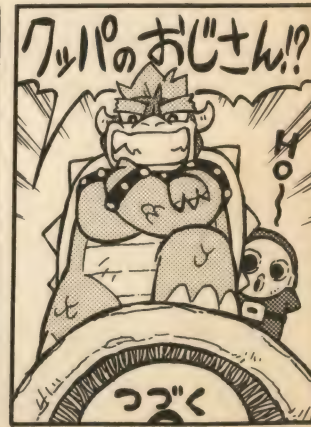
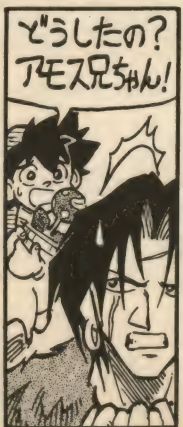
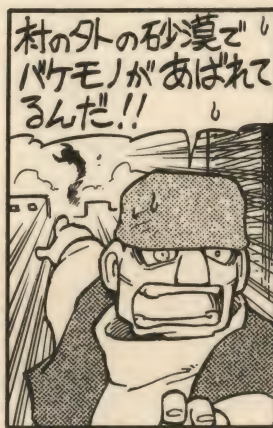
⬅滋賀県/ウルフLOVEさん。女性読者に大反響です

⬅神奈川県/すずみや薫梨さん。リンク人気強し!

DREAM DRUNKER 外伝 予告

来月から後半2ページで、また外伝を描かせてもらおうと思ってます。今度の主役はアモスです。どんな話になるかお楽しみに!

●ついにDD外伝パート2が始動!! 気合いを入れてがんばる中植せんせにお便りを

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係り

ほぼロクヨン流コピー塾

題字：糸井重里

ありとあらゆるものにコピーをつけるこの企画。みんなの思ったままを文にしてみるとちょっと楽しい。今回も読者の力作から名作、そして迷作まで紹介だ。

今月もたくさんの応募ありがとうございました。でもやっぱりE-mail投稿が多いです。みんなメールやってるんだね。今回から64copy専用アドレスをとったので、コピー作品や質問、疑問などいろんなことをメールしてくれてもオッケイだよ。それでは今月も秀作を選考させてもらいます。常連の喜多啓太くんのコピーはいいよね。もうルイージ他力本願だもん。い～づかユースケさんの「魂を売った」ってとこがいいです。売っても見返りは…?! って感じでもあるけど（苦笑）。リュウセイ・ダテさんの発想はいいです。リンクのナビィ妖精がカービィだったら、もう無敵でしょ?! みんなも思いついた楽しいコピーをどしどし応募してくださいね。見てわかるイラスト投稿も受け付けますよ。また、新たなお題も募集しています。

ルイージ

赤は止まれ、緑は進め。園児でも知ってるよ
東京都／まくさいさん。

きっとねぇ、ひげがいけないんだよ
E-mail:NAOPさん

兄を倒せるような強い魔人募集中
E-mail:喜多啓太さん

同じ緑でもリンクには間違えられない…
愛知県／スラッシュさん

え?! ダークマリオじゃないの?
広島県／男、達川さん

ワルイージかぶるんじゃね～
E-mail:ジェームズ@アロンアルファさん

漢字変換するとちょっち悲しい?
E-mail:上枝逸美

カービィ

桃のトモダチ
E-mail:レイズイさん

食事・食事・行動・食事
愛媛県／ライアットさん

いつかリンクのナビィになって
岩手県／リュウセイ・ダテさん

（いろんな意味で）「パクリ」の達人
E-mail:ぱちこうさん

実はプリンに変身しそこねたメタモン
E-mail:魔亜水螢怒さん

はる(HAL)といえば、さくらいろ
E-mail:宝山りふぁさん

可愛い顔しても、恐ろしい掃除機
E-mail:マリオLOVEさん

64ドリーム

64&ゲームボーイに魂を売ったマガジン
E-mail:い～づかユースケさん

64まるのみ爆烈雑誌
E-mail:友樹ひとみさん

親子の共通言語
E-mail:"飯塚(^_^)裕輔さん

次はスタキュードリーム?
東京都／スタバ大好きさん

ゲームレスキュー64
愛知県／河田政則さん

文字総数25000!! というのはウソ
神奈川県／リンゴさん

ニンテンドウステーション
E-mail:TM15さん

今月のほぼロクヨン流は「はる(HAL)といえば、さくらいろ」E-mail:宝山りふぁさん決定!!

次号のお題

ワリオ
元祖ワルの悪さぶりを発揮しているようなコピーを求む。ワルイージには負けてられないぜ

ピーチ
初の女性キャラにコピーをつけよう。可憐なふりして実は結構いいキャラなんだよね、彼女

リンク
やっぱこの人を忘れちゃいけないよね。強くたくましく不眠不休で活躍する彼にかっこいいのを!!

あて先

メールアドレスがかわりました

ハガキは下の宛先へ。E-mailは64copy@pc.mycom.co.jpへ。

宛先 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ほぼコピー」係まで

THE LEGEND OF ZELDA
THE LEGEND OF
ZELDA
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
The 64DREAM
8月号中とじBook in Book
攻略ヒントブック
Dream Hint Book 3
◎NINTENDO 64◎
タイトル ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元 任天堂
発売日 発売中
価格 5800円（カセットのみ）
7800円（メモリー拡張パック同梱）
ジャンル 3DアクションRPG
プレイ人数 1人用
備考 メモリー拡張パック専用・振動パック対応
©2000 Nintendo
もう一度『ムジュラ』の話をしよう!
開発者インタビュー
アンコール
ネタバレ注意!
※このヒントブックの内容は、具体的な攻略ヒントを含んでいます。自分の力だけでゲームをクリアしたい人はご注意ください!
このヒントブックの攻略範囲
グレートベイの神殿
▼
ロックビルの神殿

クロックタウンの雑貨屋で、夜になると店番をしているバイトの兄ちゃん。普段は無愛想だけど、ゾーラリンクやゴロンリンクで訪れると態度が変わる。昼と同様で、そのまま買い物することもできる。

炎の矢と氷の矢のコンビネーション

海賊の砦とトンガリ岩で7つのタマゴを集めて、ゾーラのみさきからカメの背中に乗り、ようやくたどり着いた3つめのダンジョン。レッツ・ゴー！

グレートベイの神殿

1F

氷の矢

入口

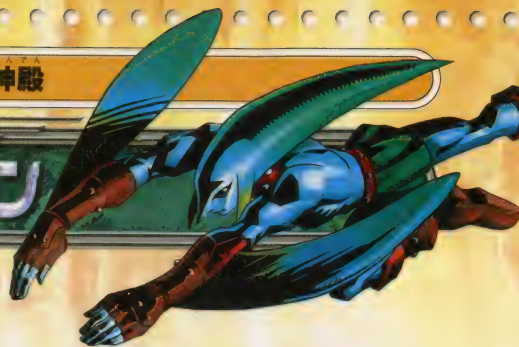
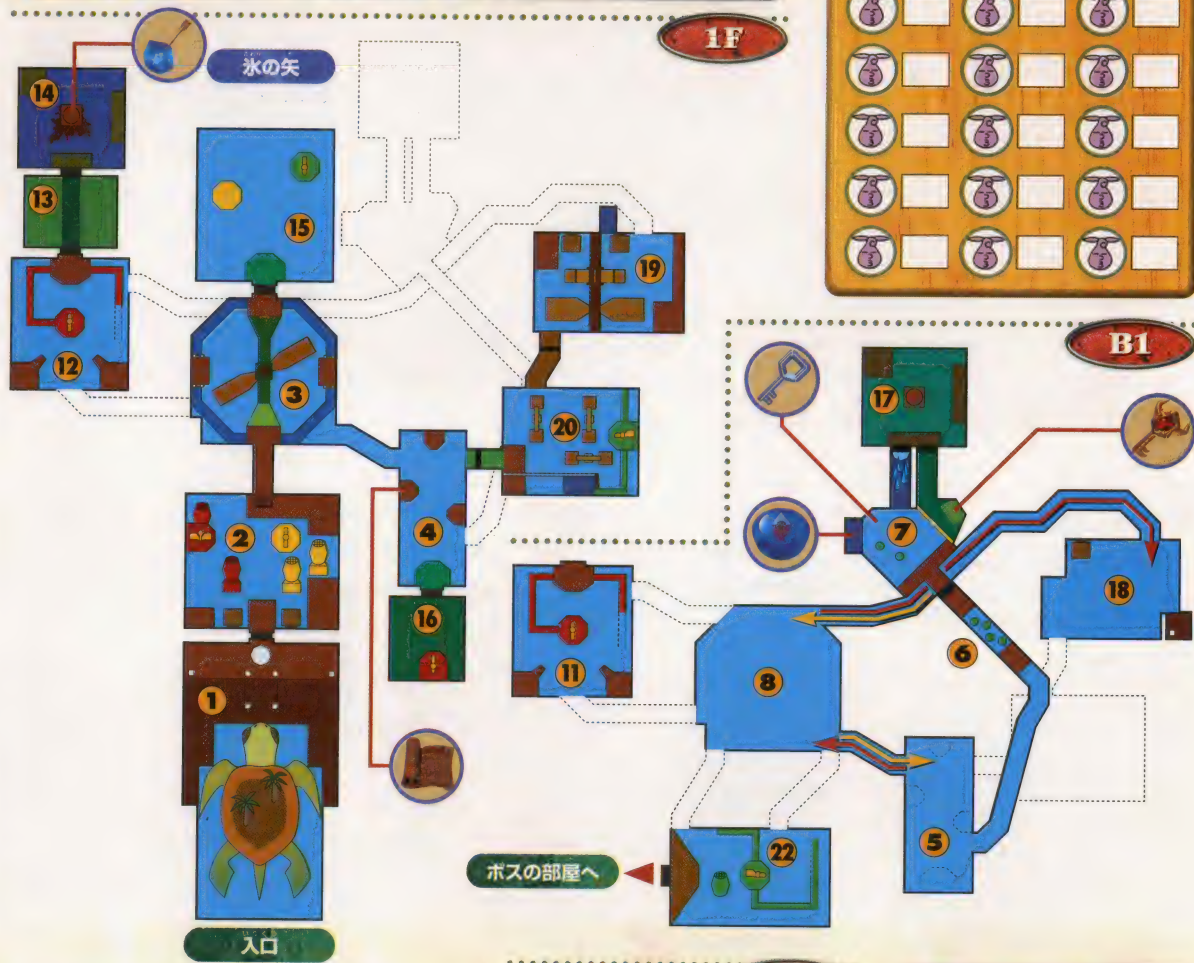
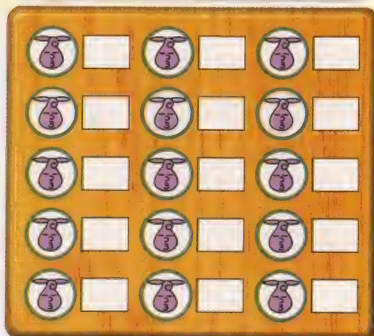
B1

ボスの部屋へ

B2

はぐれ妖精助けたよチェック

⬅神殿から脱出したいときは、カメの背中の木にフックショットを刺して背中に乗ろう

➡はぐれ妖精をすべて集めたら、グレートベイの海岸のヤシの木小島をフックショットで渡り、妖精の泉へ向かおう。受けるダメージを1/2にしてもらえるのだ

矢印の意味

3（もぐれば8、9）の部屋では、プロペラの回転で生み出される水流により、進める部屋と進めない部屋に区分けされている。プロペラを逆回転させるためには、2の部屋のツボから噴出される水がカギを握っているぞ

2の部屋で**黄色いツボ**から水が噴出しているときに進める通路

2の部屋で**赤いツボ**から水が噴出しているときに進める通路

1 扉を開けて2の部屋へ進む。妖精を捕り忘れて神殿に入った人は、カメに向かって右側のタルに回転アタック！

2 ゾーラリンクで、水中の黄色スイッチを回してから（水面のスイッチではない！）、上下リフトに乗って上段へ。黄色いツボから噴出する水を足場にして、3の部屋へ進む。

⬅上段にはスタルチュラがいるので、先に倒しておこう。赤いスイッチと2つの赤いツボは、今は気にしなくていい

3 ゾーラリンクで水中にもぐる（8の部屋。水底は9の部屋）。底までもぐらず、中段あたりを流れにさからわず泳いでいれば、自然と5の部屋への通路に入ることができる。浮かべば4の部屋だ。

4 4つの足場のうち、水面から上がれるのは1つだけ。そこから宝箱にフックショットを刺せば、**マップ**をゲットできる。再び水中にもぐり、6の水中通路を経由して、7の部屋へ泳いで行こう。

⬅デキシーハンドをブーメランで倒し6の通路へ。バイオデクババは、最初の1匹を水中からブーメランで倒し、葉の上に乗って弓で倒そう

7 宝箱の近くにいるボムチュウを弓で倒す（フックショットは引き寄せてしまうのでダメ）。宝箱にフックショットを刺して、**コンパス**をゲット。水中にもぐり、**小さなカギ**をゲットしたら、再びT字型の足場に上がる。水路に飛び込み、8の部屋へ戻ろう。

8 今度は水底までもぐる（9の部屋）。流れに逆らわなければ、自然に10の部屋へ進むはず。

10 水面に浮かび、赤いパイプを歩いて足場に上がろう（水底は10→水面は11→足場の上は12）。赤いスイッチの足場には今は上がれない。13の部屋でアイテムを補給し、14の部屋へ進もう。

14 天井のワートを見上げて、戦闘開始。本体を守るピンクの玉は、バクダンや炎の矢ではじけ飛ばすことができる。1つずつ斬っていると手間がかかるので、3Dスティックくるりで出す回転斬りがおすすめ。倒せば**氷の矢**をゲット！

⬆目玉がむきだしになったら、弓で撃つ。ワートが暴走し始めたら、部屋のすみで待ちかまえ、こちらに突進してきたときに矢を放とう。Z注目は不要だ

12 13の部屋を通って、再び12の部屋へ。低い位置にある足場からオクタロックを氷の矢で撃つと、足場にすることができる。それを利用して中央の台座へ上がり、赤いスイッチを回そう。

⬅オクタロックを足場にする前に倒してしまっても、部屋に入り直せば復活している。スイッチを回した後は、水中にもぐって8の部屋に戻り、浮かぶ（3の部屋）

3 プロペラを渡り歩き、部屋の奥へ。ハシゴをジャマする水流を氷の矢で撃てば、水が止まって15の部屋へ進める。

15 青テクタイトを弓で倒しておき、フックショットをタルに刺して移動する。その足場から、緑スイッチの台座へ向かうには、水面に氷の矢を撃てばいい。氷の足場ができるので（15秒ほどで消えてしまう）、2つほど作ったらジャンプで渡ろう。

⬅この部屋の水中にもぐれば、魔法のツボや矢を補給できる。緑スイッチを回した後は、プロペラのある8の部屋に戻り、水中通路でマップをゲットした4の部屋へと進む

4 氷の矢で足場を作り、16の部屋へ進もう。

16 ブルーチュチュを氷の矢で撃てばブロック状になる。それを押して、台座に上がるための足場にしよう。

⬅台座に近い位置でブロックに変えないと、もとの姿に戻ってしまう。赤いスイッチを回したら4の部屋へ戻り、バイオデクババのいた6の水中通路を経由して、7の部屋へ進もう

7 氷の矢で足場を作り、17の部屋へ進む。通路のさかさツララは剣で壊し、氷を炎の矢で溶かそう。

17 ゲッコーにZ注目して、矢でダメージを与える。天井に上がってぶよぶよ水（マッドゼリー）をためたら、それを氷の矢で撃つ。ぶよぶよ水が凍って、床に落ちてくるので、またゲッコーを弓で撃つ。これの繰り返しで勝てる。

⬅天井のマッドゼリーは、部屋のすみからねらうこと。中央にいると、落下してきたときにダメージをくらってしまう。倒したら、入ってきた扉とは別の扉が開くので、そこから7の部屋へ戻ろう

7 **ボス部屋のカギ**をゲットしたら、T字型の足場から水路に飛び込み、プロペラのある8の部屋へ。水面に上がり（3）、水車のある2の部屋へ戻ろう。

次のページへ

はみだしゼルダ

手元にバクダンがないときに便利なバクレツのお面。ハートが減るのがタマにキズと説明に書かれているが、バクハツするときにRトリガーで盾をかまえればノーダメージだ。

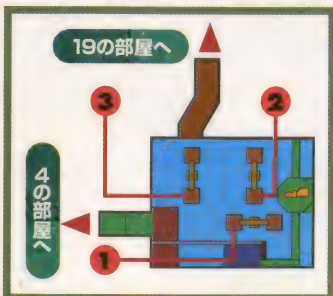
2 12の部屋で赤いスイッチを回したおかげで、2つの赤いツボのうち、1つから水が噴出しているはず。そのツボの真上にフックショットのマトがあるので、それを利用して噴出する水の上に乗り、赤いスイッチの台座へとジャンプしよう。赤いスイッチを回すと、水車が止まる。

⬆水面の黄色いスイッチを回せば、黄色いツボの水が止まり、赤いツボから噴出される水によって、水車が逆回転する。これで3の部屋の水流の向きが変わり、進めなかった通路へ入れるようになった。水面から入口わきの上下リフト、黄色いツボの水を利用して、また3の部屋へ戻ろう

3 水中にもぐって、中段の水路から18の部屋へ進む。浮かべば、大きな羽板のある19の部屋だ。

19 上下リフトに乗って、水車の支柱より高い位置まで上がったら、流れる水を氷の矢で撃つ。奥の2枚の羽板がいい角度で止まったら、支柱に飛び降り、羽板の上を歩いて、20の部屋へ進もう。

⬅これくらいの急角度で止まっても、羽板の上を歩くことができる。失敗したら、天井の氷を炎の矢で溶かせばいい。水中にもぐれば、魔法のツボと矢を補給できる

20 シーソーの台座に乗って、天井の氷を炎の矢で溶かし、緑スイッチの台座へと上がろう。順番を間違えたときは、氷の矢で水流を撃てばやり直すことができる。

⬅まず1に乗って、天井の氷を炎の矢で溶かす。次に2へ移り、また炎の矢。これで台座に上がれるはず。緑スイッチを回したら、床に飛び降り、最後に3の上から炎の矢を天井の氷に撃つ。上段から、4の部屋へ進もう

4 水中にもぐり（5）、デキシーハンドのいる通路とは逆の通路へ（水流の向きが変わったので進むことができる）。プロペラのある部屋の水底（9）にもぐれば、自然に21の部屋へ流されるはず。浮かべば22の部屋だ。

22 緑のスイッチは、15、20、そしてこの部屋にある。3つのスイッチを回していれば、この部屋の緑のツボから水が噴出する。その水を足場にすれば、ボスの部屋へと進むことができる。

BOSS ……巨大仮面魚グヨーグ

足場からZ注目して弓を撃つ。ヒットしたかどうかは、ボスのうめき声でわかるはず。ダメージを与えたらゾーラリンクで飛び込み、バリア攻撃だ。泳ぎながら攻撃するより、ボスの近くまで行き、R+Bの立ち止まりバリアのほうがラクかも。攻撃したら、泳いで足場に戻ろう。ぐずぐずしていると食べられてしまうぞ。

⬆腕に自信があれば、最初から水中にもぐり、ブーメランをくらわせてもいい

ハートのかけら

グレートベイの神殿クリア後～イカーナ渓谷でゲットできるものを紹介しよう！

⬅5匹のカエルに、ゲーロのお面で話しかけ、春の山里に集合させる。カエルの居場所は、洗濯場、ボートクルーズの途中、ウッドフォールの神殿、春の山里、グレートベイの神殿だ。ゲーロのお面のゲット方法は、話せば長いので先月号のP61か、「3日で解ける攻略本」（850円で絶賛発売中！）を参照してください

⬆グレートベイの神殿をクリアした状態で、海賊の砦方面に泳いでいけば、ジャンプゲームにチャレンジできる

⬆右ページマップDの場所にいるアキンドナッツに、海の権利書を渡し、デク花を使って向こう岸へジャンプ

⬆イカーナ渓谷の幽霊小屋。時間内に四姉妹を倒せばゲット。前作をプレイした人にはなつかしい、あのキャラが登場

⬆イカーナの墓場。2日目の夜に隊長のボウシをかぶって、墓をあばけとスタルベビーたちに命令しよう

⬆イカーナ古城（61ページ参照）。城の屋上から衝撃スイッチを弓で撃ち、炎の消えたデク花を使ってゲット

⬆秘密のほこら（右ページマップ参照）。ただし、ハートが16個以上たまっていないと、ゲットできない

はみだしゼルダ

タルミナ平原のタックリーに盾やビンを盗まれて、泣く泣くマニ屋から買い戻している人も多いと思う。「時の歌」でセーブすれば手元に戻ってくるので、セーブできる状態ならそっちのほうがいいかも。

●PART.10● イカーナの墓場〜イカーナ渓谷

死の匂いが漂う谷を越えて…

タルミナ平原の東は、昼はボムチュウ、夜は青バブルが集まる危険なエリアだ。高い岩カベにはさまれた道をエポナで進めば、不思議な人物に出会うはず…。

STEP.1 エポナで柵を越えよう

イカーナ方面に進むには、エポナで柵を越えなければならない。柵を2つ越えた場所には、高い岩カベがある（マップのAの場所）。まずは、その岩カベの左手にある段差をリンクでよじのぼり、イカーナの墓場へ向かおう。

イカーナの谷を越えるには？

マップのA地点にある高い岩カベを越えるには、ガロのお面が必要だ（ガロのお面は、ゴーマントラックでゴーマン兄弟との馬レースに勝てばゲットできる）。岩カベの上の不思議な人物が木を出してくれるので、フックショットを刺して上がろう。B地点で、川の中にいるオクタロックに氷の矢を撃てば足場に変わる。それをジャンプして、向こうの足場へ。そこからフックショットで、C地点まで上がれる。

ダンペイの小屋
イカーナの墓場
タルミナ平原へ
秘密のほこら
井戸の下へ
オルゴールハウス
幽霊小屋
わき水の洞窟
ロックビルへ
大妖精の泉
イカーナ古城へ
沼地へ

⬆ロックビルの神殿で光の矢をゲットすれば入れるようになる。中ボスバトルのミニダンジョンだ

⬅魔法オババの薬屋までワープできる。ちなみに逆はダメ

井戸の下からは、イカーナ古城の中庭に抜けられる

STEP.2 隊長のボウシをゲット

墓場を抜けてさらに奥へ進むと、巨大なガイコツが眠っている。「目覚めのソナタ」で起こしてやると、道の奥へと走っていく。追いかけて倒せば、**隊長のボウシ**をゲットできる。

⬆炎のカーテンは、スタルベビーを倒すと消える。金剛の剣があれば、一瞬で倒すことができる。また、ウサギずきんがあれば、ガイコツ（スタル・キータ）に引き離されることはない

⬆1周する間に追いつけば、スタル・キータとの戦闘になる。ここは剣でOK。隊長のボウシの入っている宝箱は、炎の消えたアーチの上。フックショットを刺して、隊長のボウシをゲットしよう

STEP.3 墓をあばいて「嵐の歌」を覚えよう

イカーナの墓場は、夜になるとスタルベビーたちがうろついている。隊長のボウシをかぶれば話しかけることができる。彼らに墓をあばいてもらい、墓下へ。ただし、あばいてもらえる墓は日替わりだ。2日目はハートのかけら、3日目はビンをゲットできる。まずは、最初の日にあばいてもらい、墓下を進んで**「嵐の歌」**を覚えよう。

⬅墓下にはアイアンナックがいる。かなりの強敵だが、Z注目、盾防御、バック宙の基本戦法で勝てる

はみだしゼルダ

3日目の墓下で、ダンペイさんを誘導するときは彼をZ注目すること。地面と上段にある穴掘りポイントに導き、3つの青い炎を掘りあてればビンの入った宝箱が現れる。ゲット後はベッドの下をチェックだ（笑）。

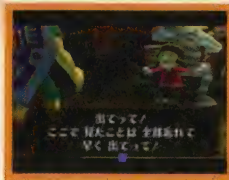
STEP.4 わき水をあふれ出させよう

「嵐の歌」を覚えたら、わき水の洞窟へ。幽霊作曲家シャープに「嵐の歌」を聞かせれば、きれいなわき水があふれだし、オルゴールハウスが音楽を鳴らし始める。

⬆この辺りでガロのお面をかぶって行動していると、ガロが現れる。襲ってくるが、盾防御で転ばせ剣で斬ればいい。いろいろヒントを教えてくれる

⬆オルゴールハウスの周りをうろつくギブドは、わき水があふれ出すと消えてしまう。ちなみに音楽が鳴っていないときは、ハウスに入ることができない

STEP.5 ギブドのお面をゲット

オルゴールハウスから女の子（パメラ）が出てきたら、見つからないようにハウスの中へ。見つかるとハウスに戻り、なかなか出てきてくれない。パメラが遠く離れるまで、玄関の段差かハウスの横で待っていればいい。地下に降りると、突然ナゾの怪人に襲われるが、ここで攻撃してはダメ。「いやしの歌」を奏でれば、怪人の正体がパメラの父親だったことがわかる。お礼に**ギブドのお面**をもらえる。お次は、井戸の下へゴー。

⬅玄関にバクダンをセットすれば、すぐに出てくる。父親を攻撃するとパメラが戻ってきてやり直しとなる

●PART.11● 井戸の下〜イカーナ古城〜ロックビル

最後の神殿を目指して

大妖精の泉の横からイカーナ古城に入ることができるが、ブロックが道をふさいでいる。ここは、ミラーシールドゲット後に利用する、ショートカット通路だ。では、どうやってイカーナ古城に入ればいいのか？　正解は、井戸の下から地下ルートでどうぞ。

STEP.1 井戸の下でギブドにプレゼント

井戸の下は、ちょっとした迷路になっている。扉の前のギブドにギブドのお面で話しかければ、さまざまなものを要求してくる。リクエストに応えてあげると、先へ進めるようになる。迷路の奥で**ミラーシールド**をゲットしたら、その部屋の通路からイカーナ古城の中庭に進もう。

ギブドは全部で13匹。青いクスリと魔法のマメ5個をのぞき、ギブドの欲しがるものは、すべて井戸の下でゲット可能。けど、それも面倒という人は、外でアイテムを集め、赤い矢印の通りに進もう。これが最短ルートだ

井戸の下の最短攻略ルート

井戸の下へ行く前に…

- ●ビンを3個以上持っていることをおすすめする
- ●クロックタウン銀行で160ルピーをおろし、バクダン10個、デクの実10個を買う。「大翼の歌」でミルクロードへ
- ●ゴーマントラックでミルクを買い、今度は沼地へワープ
- ●アキンドナッツから魔法のマメを5個買って、タルミナ平原への道へ
- ●大木の近くの穴に入り、サカナをゲット
- ●「大翼の歌」でイカーナ渓谷へワープし、井戸の下へゴー

井戸の下で…

- **A** 魔法のマメを5個渡す
- **B** デクの実を10個渡す
- **C** バクダンを10個渡す
- **D** ビッグポウは、Z注目して盾ではじき、弓を撃てば倒すことができる。この部屋のツボの中に矢があるので、あらかじめ準備しておかなくてもいい。ビッグポウを倒したら、たましいをビンに入れる
- **E** サカナを渡す
- **F** ビックポウを渡す
- **G** ミルクを渡す
- **H** 4本のトーチを炎の矢で灯せば、ミラーシールドの入った宝箱が現れる。ミラーシールドをかまえて（Rトリガーボタン）3Dスティックで角度を調節し、カベの太陽スイッチに光を当てよう。ハシゴが現れるはずだ。今度は、ハシゴの上のブロックに光を当てる。ブロックが消えて、通路の奥へ進めるぞ

はみだしゼルダ

「嵐の歌」は便利なメロディだ。マメをまいた後はすぐに葉っぱに育つし、青バブルの呪いもすぐにとける。また、ゴシップストーンの前で奏でれば、体力・魔法力を回復してくれる妖精珠が現れるぞ。

STEP.2 イカーナ古城を攻略せよ!

ちょっとしたダンジョンという感じのイカーナ古城。どうしても大バクダンが必要な場所があるので、クロックタウンに戻らなければならない。井戸の下から出てきたら、一度セーブするといいかも。

⬆ガロのお面、ギブドのお面、隊長のボウシのいずれかをつけていれば、リーデッドは襲ってこない

⬆ミラーシールドさえもっていれば、井戸の下を経由しなくてもイカーナ古城に侵入できる。大妖精の泉の横からカベの穴に入り、衝撃スイッチを剣で斬ろう。光が差し込むので、ミラーシールドを使いブロックに光を当てればOKだ

イカーナ古城攻略ルート

1. 2つの目玉スイッチを炎の矢で撃ち、2の部屋へ。
2. 部屋のすみの衝撃スイッチで吊り天井を上げ、部屋の奥へ。3の部屋への扉前の衝撃スイッチで再び天井を上げ、デク花ジャンプで上段のスイッチを踏む。
3. デク花ジャンプで、入口左の足場へ。スイッチを踏み、弓でスタルチュラを倒す。まことのメガネで足場を確認しながら、4の部屋→階段Bで外へ出よう。

外 デク花ジャンプで、Dにあるスイッチを踏むと、Eのブロックが動き、5の部屋に光が差し込む。地面に飛び降り、5の部屋へ。

5. フロアマスターを剣で倒してから、光をブロックに当てて消す。
6. ウィズローブとのバトル。チャットが反応した実体をZ注目して弓を撃とう。炎攻撃は、ミラーシールドではね返すことができる。7の部屋→階段Cで外へ出よう。

外 Fの場所に大バクダンをセットする。爆風で開いた穴に飛び降り1の部屋へ。

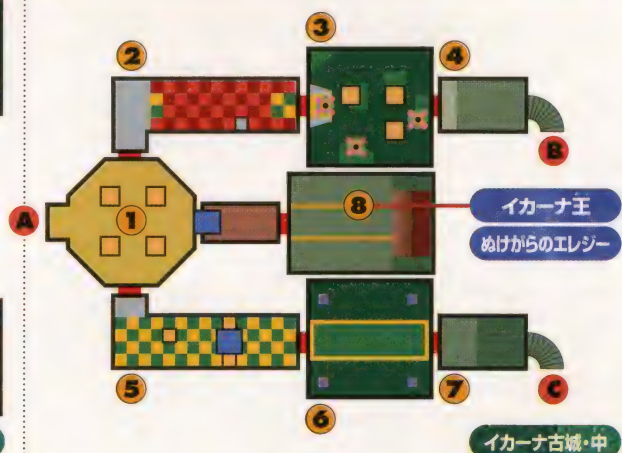
1. ミラーシールドでブロックを消し、8の部屋へ進もう。

STEP.3 「ぬけがらのエレジー」をゲット

イカーナ古城のボス・イカーナ王を倒すと、最後のメロディ**「ぬけがらのエレジー」**を覚えられる。ロックビルの神殿に向かうために、絶対必要なメロディだ。

⬅まずはカベの高い位置にあるカーテンを、炎の矢で燃やす。兵士に剣でダメージを与えたら、差し込んだ光を兵士に当てる

⬆毒ガス攻撃を仕掛けてくるイカーナ王は、兵士たちよりも手強いが、倒し方は同じ。剣の基本戦法もお忘れなく

⬅「ぬけがらのエレジー」を奏でると、自分のぬけがらを残すことができる。仮面で姿を変えれば、合計4つのぬけがらを残すことも可能。ロックビル以降、踏みスイッチの重しとして使う

STEP.4 ロックビルを上へ上へ

ロックビル入口の3つのブロックをジャンプで渡った先に、踏みスイッチがある。その上で「ぬけがらのエレジー」を奏でるとぬけがらが重しになり、渡ってきたブロックが上へ移動する。フックショットで上段へ上がり、そこにあるスイッチの上で、また「エレジー」。ただし、さっきとは仮面を変えること。デクナッツリンクだと軽くて重しにならないので、リンク→ゴロンリンク→ゾーラリンクという順で奏でよう。基本的にはこれの繰り返しで最上段まで上がれる。

⬆途中、3つ並んだスイッチは無視してOK。入口から最短で攻略すると、「ぬけがらのエレジー」は6回奏でることになる。単独でスイッチがあれば、とにかくぬけがらをセットすればいいのだ。3連ブロックを2回目に渡った後は、フックショットだけで神殿の前へ上がれる

はみだしゼルダ

イカーナ王と戦うとき、隊長のボウシをかぶって玉座に近づいてみよう。イカーナ王が、リンクのことをかつての部下キータ隊長と勘違いするぞ。また、部下の兵士をプレー画面で行進させることも可能（笑）。

実はロックビルの神殿に入るとき、「ぬけがらのエレジー」は2度奏でるだけでOKなのだ。神殿に向かって右側のスイッチにぬけがらをセットし、動いたブロックの上でもう一度同じ姿で奏でよう。すると…？

●PART.12● ロックビルの神殿

ダンジョンを逆さにして謎を解け!

最後の神殿は、ダンジョン全体が逆さになる大がかりな仕掛けが特徴。この神殿のボスの亡骸をゲットすれば、いよいよ最後の対決の時が来る。

ロックビルの神殿

正·1F

光の矢

入口

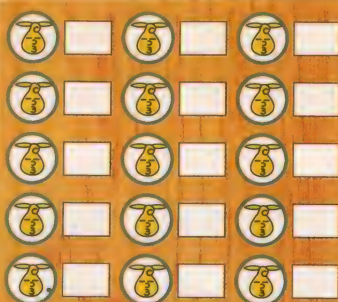
正·B1

逆·1F

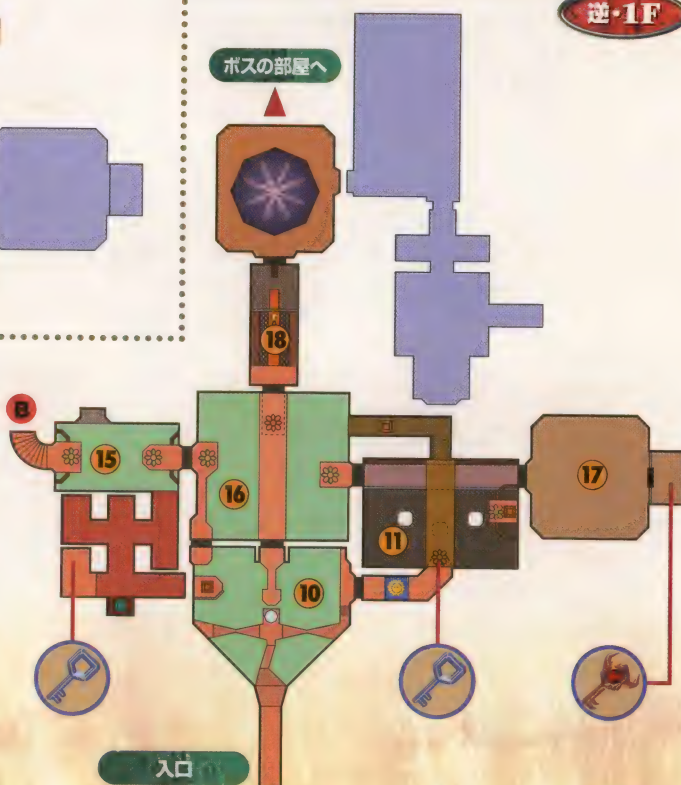
ボスの部屋へ

入口

逆·2F

はぐれ妖精助けたよチェック

⬅ロックビルのフクロウの石像の場所で、神殿に向かって右→左→中央の順にぬけがらをセットする。3連ブロックがセットされ、神殿に入れるようになる

⬅大妖精のいる泉は、ロックビルの入口のそば。すぐに見つかるはず。ここでのごほうびは、Cにセットして使う大妖精の剣。金剛の剣より強力だが、盾防御ができない

マップの紫色の部分は、ダンジョンマップに表示されていても入ることのできない部屋。

⬅ダンジョン全体を天地逆転させるためのスイッチは、ダンジョンの外にある。フクロウの石像の場所から、中央のスイッチにぬけがらをセットすれば、赤いスイッチが見えるはず。それを光の矢で撃とう

1 右の扉は太陽ブロックがジャマして進めない。左の扉から2の部屋へ進もう。

2 部屋に入って正面のカベはバクダンで壊すことができる。大きな木箱に回転アタックすると、その奥に2つの小さな木箱が見つかる。4つのスイッチのうち、いずれか2つの上にその木箱を置き、残りの2つのスイッチにぬけがらをセットしよう。ただし大きなスイッチの上には、ゴロンリンクのぬけがらをセットすること。部屋の外に出たら、地面の色の違う部分をバクダンで壊そう。

⬅バクダンをセットするのは、この場所だ。爆風で地面に穴が開き、3の部屋に光が差し込む。穴へ飛び降り、3の部屋に進もう

3 太陽ブロックにミラーシールドで光を当てて消そう。奥の**マップ**の宝箱は、ゴロンリンクで取りに行く。4体のアモス像を倒すと**小さなカギ**をゲットできる。

4 階段を上がって、今度は4の部屋へ。ゾーラリンクで水中にもぐり、デキシーハンドにわざと捕まる。ノーダメージで反対側の足場に上がれるので、宝箱から**小さなカギ**をゲットしよう。再び水中にもぐり、デキシーハンドの下の水中通路から**5**の部屋へ進もう。

5 水面に上がり、通路へ差し込む光の中に立つ。ミラーシールドで光をカガミにためこみ、太陽ブロックを消す。これで1の部屋からのショートカットを確保でき、**コンパス**もゲットできる。カギつき扉を開いて、**6**の部屋へ進もう。

⬅このカガミは、光をためこんだ時間だけ、光を放出することができる。ある程度光をためこんだら、歩いて光の中へ移動し、放出する光を太陽ブロックに当てよう

6 柱をゴロンパンチでダルマ落としすると、差し込む光を利用できるようになる。柱の左側のカガミに光をたっぷりためこみ、放出する光の中へ。次に左のカベのカガミにためこみ、最後はその光の中から部屋の奥にある太陽ブロックを消す。はっきり言って、すごく難しい…。

⬆左の写真が光をためこんでいる状態。最初のカガミにたっぷりためておかないと、左のカベのカガミにためることができない。クロボーを全滅させることはできないので、かなりつらい作業だ…

7 デク花ジャンプで、3つの上昇気流を乗り継ぎ、部屋の奥をぐるっとまわって出口へ向かう。2つめの上昇気流に乗るときは、かなりインコースをせめてもOKだ。

⬅2つめの上昇気流で外側にふくらむと、3つめには届かない。ボムチュウのいる柱は、左のカベぎわを飛ぼう

8 ボス・ガロをZ注目し、攻撃は盾ではなくバック宙でかわす。攻撃をかわされたボスが一瞬とまどうので、剣で攻撃し、直後に盾で防御しよう。B（剣）→R（盾）と連続で操作しないと、攻撃をくらってしまうぞ。倒すと、**光の矢**をゲットできる。

⬅ボスが姿を消したら、盾防御で待つ。姿を現したボスがキョロキョロすることもあるので、すかさずB→Rだ

9 ヒップループは、フックショットで仮面をはぎとり、もう一度フックショットで攻撃しよう。

4 アイゴールは、光の矢で倒す。目が開いたときに光の矢を撃つと動きが止まるので、すかさず2本目を撃ち込もう。

⬅多少カメラの角度で見えづらくなることもあるが、Z注目しておくにこしたことはない

1 ぐるっと回って、最初の部屋に戻ってきた。一度ダンジョンの外に出て、「大翼の歌」でフクロウの石像の場所へ。中央のスイッチにぬけがらをセットし、現れた赤いスイッチに光の矢を撃って、**ダンジョンの天地を逆**にしよう。

10 せまい通路を右手奥に進み、**11**の部屋へ。

11 太陽ブロックを光の矢で消して先へ進む。3つの上昇気流のうち、左右のどちらかにデク花ジャンプで乗って、部屋の中央の通路へ上がる（ヒップループのいる場所）。曲がり通路の奥にあるスイッチを踏めば、**小さなカギ**の宝箱が現れる。それをゲットしたら、左の上昇気流にデクナッツリンクで乗り、空中機雷で守られた2Fすみの足場へ飛んで行こう。

12 部屋の奥にある赤いスイッチを光の矢で撃つと、部屋が天地逆転する。ゴロンリンクで部屋の奥へ進み、再びスイッチを光の矢で撃てば、先へ進める。

次のページへ▶

はみだしゼルダ
意外と気がついていない人も多いと思うけど、最初に町から出るときリンクの姿だと門番に足止めをくらうが、ゴロンリンクとゾーラリンクの姿ならフリーパスだって知ってた?

はみだしゼルダ

天文台の望遠鏡でイカーナ方面をチェックすると、カラスが1羽飛んでくる。そのうちルピーを落としていく。このルピーは、草から出現させたルピーのように一定時間で消えることはない。

13 数回に分けて天地逆転しながら、ブロックをくぼみまで押していくと扉が開く。

⬆最初はブロックに触れずに光の矢で赤いスイッチを撃つ

⬆ブロックをまん中あたりまでひっぱってから、またスイッチを撃つ

⬆部屋の反対側の段差に落ちるまでブロックをひっぱり、また逆転

⬆段差にぶつかるまでひっぱる。床のマス目のまん中にセットし、逆転

⬆くぼみにおさまるまでひっぱる。ブロックに乗れば、扉の前へ行ける

⬆光の矢が撃てなくなったら、魔法のツボと矢をチュチュから補給しよう

14 おなじみウィズローブとの対戦は、これまでどおりの攻略法でOK。弓だけでなく、近い位置で盾防御して、攻撃をはねかえせばダメージを与えられる。倒すと現れる宝箱にフックショットを刺し、階段で**15**の部屋へ進もう。

15 デク花ジャンプで、部屋の奥の右側にある通路へ入る。デスアモスは特に倒す必要はない。部屋の奥のスイッチにぬけがらをセットして、炎の消えた宝箱から**小さなカギ**をゲットしよう。カギをゲットしたら、ポウのいた場所へ戻り、**16**の部屋へ進もう。

⬅デスアモスの体のマークに光の矢を撃ち、こちらに誘導すれば、勝手に床に頭つきをして自爆してくれる

16 ブーメランで空中機雷を消してから、デク花ジャンプでくぼみの足場へ飛ぶ。そこからさらにデク花ジャンプで部屋の奥へ進もう。帰りも同じ要領で。

11 青バブルにふれないように、**17**の部屋へ進もう。

17 ゴメスの体にまとわりつくコウモリを、光の矢で散らす。ゴメスにスキができるので、すかさず剣で攻撃しよう。倒すと、**ボス部屋のカギ**をゲットできる。

⬅ボス・ガロ同様、こちらが攻撃した後は、すぐに盾で防御すること。Z注目したまま、バック宙などで間合いをとり、同じことを繰り返そう

11 青バブルにふれないように、**16**の部屋へ戻ろう。

16 デク花ジャンプで、くぼみの足場→反対側へ飛び、部屋のすみの扉から**10**の部屋へ。

10 デスアモスをZ注目し、体のマークに光の矢を撃つ。そのままZ注目し続け、こちらに向かって頭つきしてきたら、バック宙でかわす。安全を確保できたら、足場にジャンプして、スイッチを踏もう。上空に現れた宝箱にフックショットを刺せば空中の足場に上がれるので、カギつき扉を開き**16**の部屋の空中通路へ。

⬆宝箱が出現していれば、デスアモスのいた場所だけでなく、入口から左右にのびるせまい通路から上がることも可能

16 アイゴールの倒し方は**4**の部屋と同じ。倒すと、**巨人の仮面**をゲットできる。

18 衝撃スイッチを剣で斬って、天井に宝箱を出現させる。その宝箱にフックショットを刺し、金網の上へ。ごろごろトゲを避けながら部屋の奥へ進み、下段に飛び降りればボス部屋だ。

BOSS 大型仮面虫ツインモルド

巨人の仮面をかぶれば、リンクは巨大化することができる。これでボスと対等に戦うことができる。ただし、巨人の仮面は、かぶっているだけで魔法力を消費してしまう。できれば青いクスリなどを準備しておきたい。巨人化しているときは弓などのアイテムを使うことができないばかりか、回転斬りも出せない。ボスの弱点である、頭と尻尾をひたすら剣で斬ろう。

⬆石柱から魔法のツボが出てくるが、普通のリンクに戻らないと拾えない。巨大化しなくても戦闘は可能だけど、いさぎよくやり直したほうがいいかも…。ちなみにあまり遠くまで移動すると、ダンジョン入口まで戻されてしまう

はみだしゼルダ

ウッドフォールの神殿で、デクナッツリンクが利用する花の足場。リンクで乗ると食べられるのは知ってると思うけど、ゴロンリンクなら体が硬いので、かみついた花のほうがまいってしまうのだ。

●EXTRA● ボンバーズ団員手帳

幸せ計画またまた進行中!

エンディングを見るために必要な団員手帳イベントは、先月紹介したゴーマン兄弟とのレースのみ（ガロのお面をゲットできる。ちなみにロマニーから教わる「エポナの歌」は、団員手帳イベントではない）。もちろん団員手帳そのものは必須アイテムではないので、まったく進めていない人も多いのでは？ もしそんな状態だったら、このゲームを半分しか楽しんでいないと言っても過言ではないぞ！

アンジュのおばあさん 徹夜できる?

アンジュのおばあさんに本を読んでもらうと、時間を進めることができるのは知っていると思うけど、**夜更かしのお面**があれば眠らずに最後までお話を聞くことができる。2時間コースと、朝までコースを両方とも聞き通すことができ、お話の最後に出される選択肢に正解すればOKだ。

⬅初日の夜、町の北に現れるサコンからバクダン屋のおふくろさんの荷物を守ってあげると、最期の日の夜にマニ屋で夜更かしのお面が売られている。ただし500ルピー！

⬆500ルピー入る巨人のサイフは、グレートベイの海岸にある海のクモ館でゲットできる。最初の日にクリアしないと、2日目以降は、ただのルピーしかもらえないので注意

ハートのかけら

➡夜更かしのお面をゲットしたら、それをかぶっておばあさんの話を聞こう。普段は聞けない、お話の続きを知ることができる。朝までコースの最後の選択肢は「わかんない」を選ぶこと。2つのお話で、それぞれハートのかけらをゲットできる

?? 恐怖!ナベかま亭の便所の手

深夜にナベかま亭の便所（フロントの横）に入ると、突然現れるナゾの手…。欲しがっているのはカミだ。紙ならなんでもいいので、渡してあげよう。手っ取り早いのは、月の涙（天文台の望遠鏡で時計塔の上のスタルキッドを見るとゲットできる）と交換で、時計塔の前のアキンドナッツがゆずってくれる土地の権利書だ。それを何に使うかは誰も知らない…。

ハートのかけら

➡お礼にハートのかけらをもらえる。便所の底に落ちていたらしい。ちょっとばっちいが、もらっておこう（笑）。ちなみにブーさんのお面で便所を匂うと紫の煙が見えるが、キノコはゲットできない。2階のベッドに置き忘れられているパンツならOKだ（笑）

カマロ カリスマダンサーの霊

深夜のタルミナ平原・北、キノコ岩の上で踊っているカリスマダンサーの霊。彼がカマロだ。手すりからジャンプして、キノコ岩の上へ。「いやしの歌」でいやしてあげれば、**カマロのお面**をゲットできる。

⬅カマロは深夜12時から朝まで踊り続けている（3日間）。近づくと、クロックタウンの西で夜になると聞こえる曲と同じメロディが…

ローザ姉妹 カマロ直伝のステップ

クロックタウンの西で、夜になると踊っているローザ姉妹。彼女たちに、カマロ直伝のステップを伝授してあげよう。

ハートのかけら

➡カマロのお面をかぶれば、Bボタンで踊ることができる。どうすか？ カリスマダンサーっぽいステップは？ 感服したローザ姉妹から、ハートのかけらをもらえる

トトさん&ゴーマン座長 夜のミルクバーで…

クリミアさんのミルク運びイベントを成功させるとゲットできるロマーニのお面。それをかぶると、夜10時以降にミルクバーへ入れる。トトさんの音響チェックを手伝ってあげよう。ステージの上に立ち、4種類の楽器でトトさんが指示するフレーズを奏でればOKだ。完成したメロディに感動したゴーマン座長から、**座長のお面**をゲットできる。

⬆このイベントで聞くことのできる曲は、初代ダル・ブルーのヒット曲らしいが、「ゼルダ」ファンなら耳にしたことがあるはず。知ってる？

⬆座長のお面をつけて、再びクリミアさんのミルク運びイベントをやってみよう。ロマーニのお面をもってるから、もうやらないって？ フフフ、やってみなって

こいずみよしあき●ゲームシステムディレクター

1968年静岡県生まれ。6月号に続いて、2度目のご登場。団員手帳のイベントを中心に、「ムジュラの仮面」の骨格を作る。『スーパーマリオ64公式ガイドブック』(小学館)で、4歳若い小泉さんが見られる。チェックだ!
【お気に入り】
キータンのお面

いまむらたかや●アートディレクター

1966年奈良県生まれ。これまでに関わった主な作品は『スターフォックス64』『F-ZERO X』など。知る人ぞ知る似顔絵王。今村さんの作品が見られるHPのURLは、下記参照。チェックだ!
【お気に入り】
ムジュラの仮面
http://www8.freeweb.ne.jp/art/imao

高野充浩さん

たかのみつひろ●スクリプトディレクター

1967年愛知県生まれ。これまでに関わった主な作品は『マーヴェラス』『テン・エイティ』『時のオカリナ』など。『テン・エイティ公式ガイドブック』(小学館)で、高野さんのすごい写真が見られる。チェックだ!
【お気に入り】
ロマーニのお面

チンクルのモデルは情報開発部にいた!

――今村さんと高野さんは、今回どのような役割だったんですか?

今村 もともと僕はゼルダチームじゃなかったんです。ちょうど1年ぐらい前…、いやもうちょっと前かな、森田(和明氏。ボスキャラプログラマー)と2人で、新しいゲームの実験をやっていたんですよ。ところが、急遽『ゼルダ』を手伝ってほしいと宮本に言われて、「じゃあ、ボスだけ手伝います」ってことで。もう、絶対命令という感じだったので(笑)。

――どんなゲームの実験だったんですか?

今村 別に具体的なビジョンはなかったんですけど、とりあえず最初は実験から始めるんですよ。「こんなものをまず作ってみたけど、これがゲームに広がれへんかな」という実験をね。『F-ZERO X』が終わった僕と、『時のオカリナ』が終わった森田とで、そんな実験をやっていたんです。僕らは『フォックス64』以前から組んでやっていたコンビなんで。そしたら「じゃあ、2人でボスを手伝ってくれ」という話があったんですよ。で、『ムジュラ』チームに入って、すでにできているものを見せてもらったら…。僕は『時のオカリナ』をプレイしてないんで、その見せてもらったものが新しいものだとわからなかったんですよ。「え? これが新しいやつ?」という感じで(笑)。そう思えたんで、今回デザインをやっている春花(良紀氏=キャラクターデザイン)と滝澤(智氏=敵キャラデザイン)に、「2人のどっちかがアートディレクションをやって、ちょっと前作とフンイキを変えたほうがええんとちゃうか」って言ってたんですけど、2人とも「忙しいので」とか言うので、「じゃあ、オレがやろか」、ていうことで、アートディレクターになったんです。

高野 あと、アレもやってるでしょ。チンクル。

今村 そう、唯一作った町の人。異常に浮いているという(笑)。

――チンクルにモデルっているんですか?

今村 うちの部屋(情報開発部)のあるスタッフの似顔絵をとりいれながら…、誰とは言えないですけど(笑)。

高野 僕はスクリプト…、セリフまわりを。基本的に大筋は青沼(英二氏。ゲームシステムディレクター)と小泉がやってくれたんで、それをブラッシュアップすることですね。あとは、青沼と小泉それぞれにやりたいことがあるので、それらを一つにまとめる接着剤のような役目ですね。さまざまなストーリーの断片を拾い集めて、それらをいかに違和感なく合わせるか、という作業です。素材だけ与えられて、「あと、よろしく」って頼まれるんで…、ようするに辻褄あわせですね。青沼とは『マーヴェラス』からのつき合いなので、彼がパッと書いてきたものに対しては、こちらで「こういうことをやりたいんだな」と判断して、キャラクター決めなどをして見せると、「その通り」という感じでうまくいきました。

――前回のインタビューでは、高野さんのいないところで「キツめの女性が好きな男」ということになっていましたよ(笑)。

高野 いや、それは青沼や小泉のことで、僕はそうじゃないですよ(笑)。チャットの性格って、みなさん「キツい」って言いますけど、キツめのキャラクターをよく使うというのは、たしかに僕と青沼に共通する部分ではあるんですけどね。キツめなんだけど、ホントは優しいコなんだという伏線をはったりするのが好きなんです。

――ゲームで、ある役割のキャラクターが必要になったとき、そのキャラクターが優しいのかキツいのか、といった細かい性格付けは、どなたがされるんですか?

高野 基本的には僕とか…、当然キャラクターを考え出す青沼や小泉の中にあるイメージを「こういう感じの仕種にして」とデザイナーに発注はするんですけど、やっぱりデザイナーの中にもデザイナーが抱いたイメージがあるので、やりとりするうちにキャラクターの性格がどんどんふくらんでいくという感じですね。

――たとえば、チンクルは役目としてはただのマップ売りですけど、「35歳になっても妖精になれると夢を見ているオヤジ」という設定がありますよね…。

今村 チンクルなんて、指示も何もなかったですよ(笑)。中郷(俊彦氏=プログラムマネージャー)がふらっとやってきて、「あの一、風船でフワフワ浮いている人作って」「はい、わかりました」、それだけ(笑)。

高野　チンクルはそうやって今村が絵を描きましたけど、ただ単にマップを売るおじさんではつまらないだろうということで、僕がそういった性格付けをしたんです。

今村　性格が決定されるまでの流れは、ケース・バイ・ケースですね。デザイナーが作った絵にあわせて高野があわせる言い回しもあるし、デザイナーから「どうしてもこういう性格にしたい」という場合もあるし。小泉の書いた重要なイベントにからむキャラなんかは、細かい指示が小泉からあっただろうし、あまり重要でないキャラの場合はそれぞれのデザイナーまかせで、後から高野が味つけしてるという感じです。

⬆前作にいたキャラクターはどんなアクションを追加するか、というところから考えるんですね。「悲しがる」とか「おじぎをする」とか「食べ物を運ぶ」とか…。そういった追加アクションと併せて、性格付けを行うというイメージです（小泉）

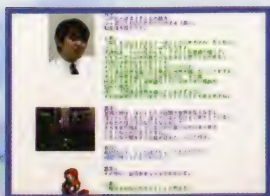
『ムジュラの仮面』が吸収したまぼろしのゲームの企画

――　小泉さんも途中参加なんですよね？糸井さんのHPで読みましたけど、小泉さんをチームに加えるために宮本さんが囁いてきたんですよね。「ゼルダ…、ゼルダ…」って（笑）。

小泉　そう、ひどい話なんですよ（笑）。あ、今日はいませんね、宮本。

今村　そういう話を聞きたいんでしょ？（笑）

――　はい、聞きたいです（笑）。

小泉　糸井さんのHPにインタビューがアップされた後に宮本がE3から帰ってきて、それを見てかなり気にしているんですよ。「ああいう誘い方も、ときには必要なんや」って。僕は、そんなに責めるつもりで言ったつもりはないんですよ（笑）。もちろん…、困らせてやろうと思って言っているだけですから（笑）。『時のオカリナ』が終わったときに、ゼルダチームが分かれたんですよ。青沼はチームに残り、64DD版と、『ムジュラ』に引き継がれることになる実験を始めたんですけど、僕は次のゲームを作らなあかんやろうと言われていて…。

⬅おなじみ、糸井重里さんのHP。宮本さん、青沼さん、小泉さんというメンバーで、『ムジュラ』開発秘話を語っている

http://www.1101.com

――　「次」っていうのは、次のハードのことですよね？

小泉　そうですね。で、当初は「マリオは絶対作らなければ…」みたいな話をしてたので実験に入ろうと思っていたんですけど、まだちょっと時間的に余裕があったんで、「ほな、もう1本ぐらいやろうかな」と考えて企画書を書き、別のゲームの実験をやってたんです。『マリオ』でも『ゼルダ』でもないものを、ひさしぶりにやってみたいなと思って…。それをやっているときに、宮本と一緒にアメリカに行ったんですよ。その旅の間ずっと、宮本が「ゼルダがねえ…」って言ってるから、「大変ですね」って答えておいて（笑）。そのアメリカ出張では、海外の開発者向けに宮本が講演をしたんですね。そこで海外の開発者の方から『ゼルダ』に対してすごくいい評判をいただきまして、「こんなに『ゼルダ』は支持してもらっているんだ」とわかったんですよ。それで、これはやっぱり近いうちに次作を出さないとダメだなあって、僕も思い始めて…。帰国してから、状況をいろいろ説明してもらい、「じゃあ、やりますけど、やるからにはこれだけやらせてほしい」と手塚（卓志氏=スーパーバイザー）に言ったんです。

――　これだけというのは、具体的には？

小泉　今回の『ゼルダ』の枠組みは、大規模なゲームを作るんじゃなくて、あるシステムを使って繰り返し遊べるゲームを作ろうという、僕の企画していたゲームと近いものだったんですね。それなら、僕の企画と『ムジュラ』でやりたいことを合わせましょうという話をして、合意したんです。

今村　かなり、ゴネてたんでしょ？『ゼルダ』やりたくないって（笑）。

小泉　えっ…、そういう話になってるんですか？（笑）

今村　いや、そういう感じにみんなとっていたみたい（笑）。

――　みなさんは『ゼルダ』に関われるなら、「やったぜ！」とか、そういうノリにはならないんですか？

今村　いやー、全然（笑）。

小泉　僕は、『夢をみる島』にシナリオで参加したんですね。僕がメインのストーリーをやって、田邊（賢輔氏）がサブイベントを書いたんです。かなり変なストーリーを作ったんで、宮本に「二度とやらせない」って言われたんです。ほめ言葉だと思ってるんですけどね。わりと宮本チックでないものをやりたかったんで…。『時のオカリナ』では3Dシステムを中心にやっていたんですが、開発の終盤で自分の仕事が一段落ついたんで、スタルキッドとのセッションとか、わらしべイベントとか、メインストーリーに関係ないところをやらせてもらったんです。と言うのは、『夢をみる島』のときに田邊がサブイベントを書いているのを見て、すごくうらやましかったんですよ。何がうらやましかったと言うと、メインストーリーっていうのは、とにかくまとめなければならないんですね。商品の背骨なんです。背骨なので、絶対に折ってはいけないという使命があって、それを意識しながら書くっていうのはすごく大変なんですよ。ところがサブイベントっていうのは、そこに何を放り込んでも自由なんですね。自由にやれるっていうのは、すごくうらやましいなあと思って…。だから『時のオカリナ』のときに、「実は、この世界ではお面がすごくはやっていて…」というようなことを勝手に設定して、お面屋のイベントを考えたりね。今回も同じで、メインからシチュエーションだけをもらってきて、好き勝手に自分で考えて書いていたんです。

⬅泥棒を捕まえるゲームを企画していた小泉さん。スリのサコンは、そのなごり？

⬆僕の企画していたのは、ゲームの中で3日間とか1週間とか期間が決まっていて、舞台となる町の中で人々が決まった生活をしているっていうものだったんですよ。そこで、人を捜してまわるっていう遊びにしたかったんで、それが『ムジュラ』にうまく組み入れてもらえるなら言うことはないという感じで…（小泉）

2000年に入って ついに作られた月の顔

今村　月の顔はね、最初に僕が描いたゲームのイメージイラストのスケッチに、たまたま顔の描かれた月があって、それを見た小泉が気に入ったんです。

小泉　月にうちの先輩の顔が描かれていたんです（笑）。それを見て「あ、このセンでいきましょう」って、すぐ決まりました。

今村　あの月が入ったときに、ゲームがピシッと締まったよね。

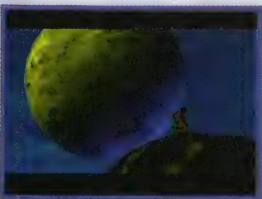
小泉　そうですね。それまでは僕が作った、顔のない仮の月が空に浮いていたんですよ。浮かしておけば誰かが作ってくれるだろうと思っていたら、誰も作ってくれなくて（笑）。で、今村に頼みに行ったんです。

今村　小泉は、ムジュラの仮面みたいな顔の月にしてくれって言ってきたんです。けど無視して、あの顔にしてやった（笑）。「オレの独断で、オレが好きな顔にするんや。誰も文句を言わへんし、これでええやろ」って。僕の方が先輩やし（笑）。

小泉　ゲームのモチーフとしてお面があったんで、月に何かを加えるとしたら顔しかないなと思っていたんですよ。「どんな顔にするか」って聞かれたとき、ムジュラの仮面っていうのは、すごくわかりやすいと思ったんで。そういう話を今村にしたんですけど、それを越えるものができあがってきたから、文句は言えませんよね…。けどたしかに、あの月が入るまではゲーム全体が淡泊だったんですよ。デモシーンやスタルキッドなどのキャラもできていたんですけど、実際どういうイメージのゲームなのかがはっきりしなくて…。だいたい町がよくないなあという話もあって…。

高野　前作と同じ、中世風の町だったんですね。これじゃあ、新しいゲームを作っている感じがしないなと思って…。

小泉　で、高野からカーニバルという設定を提案されて、「それで行こう」ってすぐに決まりでしたね。

今村　今回は僕が最初にいろいろ注文をつけたんで、マップデザイナーはかなり悩んだみたいです。町を作っていた四方（宏昌氏=フィールドデザイナー）なんか、最初は泣いてたよな（笑）。けど悩んだ甲斐があって、すごいものができたよね。

←ゲームの発売前に公開されていた画面写真。月は、単なる月で、今から思えばたしかにインパクトに欠ける感じ…

高野　よくなった。ホントにガラッと変わりましたね。最初はよくある中世風の町で、まるで『時のオカリナ』の世界の隣にあるような感じだったんです。そんなとき中野（祐輔氏=キャラクターイラストレーター）が描いた絵があって、それを見てみんなで「この世界でしょう！」と。

小泉　スペースワールドに出展するということで、うちの営業にプレゼンしたんですよ。そのときにキーワードと説明しなければならないことを書き出したんですけど、どうも弱いんで、「イメージイラストをエンピツでちょちょいと描いて」って中野にお願いしたんです。そしたら彼が色をつけて仕上げてきて驚いたんですけど、その絵を見て「この世界でいこう」って完全にゴーが出ましたね。

←定まりきらないゲームの世界観を決定した、スペースワールド用のイラスト。ちなみに出展されたバージョンでは、対オドルワ戦、ゴロンレース、デクナッツの城中庭上空、などをプレイすることができた

――　そのイラストにも、スペースワールドバージョンにも、月に顔がありませんよね。顔が描かれたのは、いつだったんですか？

今村　最近（笑）。小泉にずっと頼まれていたんやけど、ボスキャラとかいろいろ仕事があったし。1月か2月やなかったかな…。

――　つまり月の涙も、それ以降のネタということですよね。ゲームって、序盤から順番に作っていくイメージがあるんですけど…。

今村　それは映画と一緒ですよ。最後のカットを最初の日に撮ったりとか…。

――　でも、映画はロケ地や俳優の都合でそうしているだけで、最初から最後まで設計図ができた上で、そうしていると思うんですね。

小泉　ああ、なるほど…。映画って、セットとかロケとかに、すごくお金がかかるじゃないですか。でもゲームは、この設定にするならこっちの素材を使おうかとか、そういう舞台の入れ替えがお金をかけずにできるんですね。あるネタをうまく説明するために、世界の設定をまるごと変えてしまうということもできてしまうんですよ。そこが映画と違うところですよね。映画は、決まった予算と時間で多くの人が動いていますから…。あるセットを作ったけど、それをスタジオに置いておけるのはこの日までとか、きっちり線を引いておかないと作れないですしね。たとえば、今回の月のケースにしても、顔のある月を最後の最後でやっと浮かべるなんてことは、映画ではできないことですよね。どこに時間や力をそそぐのかっていうのは、ゲームと映画ではずいぶん違うと思います。

高野　冒頭の部分を最初に作り、後半を作ってみたらバランスが悪くなったので、もう一度冒頭を作り直してみるっていうのも、平気でやりますからね。

――　それをやり出すと、キリがないんじゃないですか？

高野　そう、順繰りに、こねてこねて平らにする作業を延々と（笑）。

小泉　今回はかっちりと時間が決められていたんで、無理矢理に終わらせました。そのおかげで、「あれはガマンするから、これをこうしよう」という取捨選択がはっきり行えましたけどね。

――　容量的なことで、折り合いをつけなければならないこともありますか？

今村　容量は、今回はキツかったよね。

高野　削って削って…、余ったからこれを作ろうという感じで。あと少し足りないってなると、余分な部分を探して探してほじくってほじくって（笑）

ボスの名前は オヨーグ、ハシルワー？

――　ロックビルの神殿の天地逆転ネタっていうのは、ありそうでなかった、すごく『ゼルダ』的なネタでしたね。

高野　あれは青沼があたためていたネタのひとつだったんです。

今村　僕もグレートベイの神殿のグヨーグを作ったときに、ひっくり返しネタっていうのを考えてたんですよ。部屋がひっくり返って、水がドバーって落ちてくるっていう…。

――　今村さんはボスキャラを作るときに、細部の動きまで全部考えているんですか？　たとえばオドルワのあやしげな踊りとか…。

今村　うーん…、適当、って言わないほうがいいでしょうねえ（笑）。もう、綿密に（笑）。最初は、「踊るのがオドルワなら、サカナのボスはオヨーグやなあ」って考えてたんです。ゴートはハシルワーとか（笑）。「この名前はないやろ」って言う人と、「ええやん、コレ」って言う人と賛否両論やったんですね。最終的には無難にまとめとこうと思って、オドルワ以外は変えてしまったんですけど。

高野　今村がボスのシーンでアニメーショ

ンデータをたくさん使ったおかげで、みんなが困ってました（笑）。

今村　ずいぶん使ってるよな（笑）。「削ろか？」って言ったんですけど…。

小泉　メモリー拡張パックは、キャラがよく動くっていうのが特徴なんで。「ボスはとにかく動かしましょう」っていうのを最初から決めていたんです。だからボスの動きは削るべきじゃないと思っていましたし…。

高野　4体と数は少ないけど、そのぶん印象に残るんじゃないかと思いますね。

今村　ボスの攻略法をこれまでとは変えたいと思っていたんです。戸惑った人も多いと思うんですけど…。最初にこのアイテムでこうやって、次にこれをはずしたら剣でダメージ、というような正解パターンはあえてやめたんですよ。なんとなく攻撃しててもダメージを与えられる…、それでええかなと。

――　どの攻撃をしていても不安なんですよね。もっと効率のいい倒し方があるんじゃないかって…。

今村　一応あるんですけどね。オドルワなんて、回転斬りで瞬殺できるじゃないですか。

――　金剛の剣で？

今村　いや、普通の剣でも。1回ヒットすると、ハマったみたいに連続で当たるんですよ。そういう倒し方をした人もいるんじゃないかな…。

小泉　けど、オドルワがいちばん強かったっていう意見が、ユーザーからは多いですよ。

――　グヨーグがいちばんつらかったです。

小泉　グヨーグで苦戦してしまうのは、僕のせいでもあるんです。僕はゾーラリンクのプレイヤー操作設計もやっていたんで…。とにかく「水もの」って遊びにするのが難しくて、ゾーラで泳ぐのは気持ちいいけど、これで攻撃するにはどうすればいいのかずっと考えていて…。グレートベイの神殿が難しいというのも、ゾーラリンクの操作性のせいでもあるんじゃないかと思っているんです。もう少しストレスのない操作設計もできたんじゃないかなと、少し心残りがありますね…。

孤独な作業だったんですよ、ボス作りは（笑）。小泉や高野は、青沼も含めて、みんなで相談してイベントとか作ってるけど、ボスについては何にも指示がないし。しょうがないんで森田と2人で仕様を考えて、難易度を調整して…（今村）意見言っても聞かないから（笑・高野）。

zelda@nintendo.co.jp 寄せられた意見は？

――　やればやるほどこまかいネタの発見があって驚くんですけど、「いくらやりこんだ人でも、これは知らないだろう」っていうネタってありませんか？

小泉　ロマーニのお面をゲットした後、もう一度クリミアさんのミルク運びを成功させると…。

――　知ってます。うれしかったです（笑）。

小泉　あれはミスでうまれたんですよ。リンクの立ち位置をセットしていたら、すごく近くにセットしすぎて顔がクリミアにめりこんじゃったんですよね。それを見て、すぐに仕様を書いたんです。高野と2人で、「これはやっぱり、男のコの夢だよね…」って（笑）。

――　発売後にユーザーから戻ってきた意見（任天堂のHPで、ユーザーからの感想をメールで募集している）で、印象に残るものはありましたか？

高野　3日間システムに対する戸惑いは、当然あるだろうなと僕らも思っていたんですが、思っていたよりは少なかったです。3日間システムはわかりづらいけど、それを理解した先にはおもしろいものがあるんだ…と、自分たちに言い聞かせながら作っていたんですね。だから意外と「違ったものを体験できてよかった」みたいな意見が多くて、うれしかったです。「間違ってなかったな」って思えて。

小泉　それぞれのイベントは作ってあったんですけど、団員手帳の仕組みを作ったのは発売の2カ月ぐらい前なんですよ。やるって決めていたんですけど、後でいいだろうってずっと手をつけていなかったんです。実は今年に入って、「もう止めとこうか。容量もないし…」っていう話もあったんですよ。でも、団員手帳というアイテムがないと、ただバラバラのイベントが存在するだけで、3日間システムも理解しづらいし、遊びそのものがわからなくなると思っていたんです。で、濱口（貴広氏=アイテムデザイナー）に「とにかくやるから」って仕様書を渡して、他にもいろいろな人に迷惑をかけて組み上げてもらい、ちゃんとできたのがロム出し直前でした。でも、おもしろいかどうかの手応えはわからなかったんですよ。「最初の3日間で月が落ちてきてイヤだった。けど、時のオカリナを手に入れて、団員手帳をゲットしたらおもしろくなってきた」という意見が多くて、報われたなと思ってます。

――　敷居の高いゲームだっていうのはよく聞かれる意見だと思うんですけど、そもそも想定されていたユーザーは？

小泉　前作を遊んでいる方ですね。クリアはしてなくてもいいんですけど、Z注目とかオートジャンプとか、前作のシステムを知っている方たちです。

高野　前作を経験している人たちのほうが、「僕たちはできるけど、初めて『ゼルダ』をプレイする人にはつらいんじゃないか」って心配しますよね。でも、実際はそんなことはなかったみたいです。

――　否定的な意見で多かったのは？

小泉　圧倒的にセーブシステムですね。「いつでもセーブできるようにしてほしかった」という意見。他には、「ゆっくりじっくり考えたいゲームなのに、時間が過ぎていくのがイヤだった」、とか。

――　『時のオカリナ』とくらべて…、といった意見はありましたか？

今村　「前の方がよかった」というのはあまり見ないけど、「今回の方がよかった」っていうのはちらちら見るかなあ。

小泉　「カメラに酔う」っていう意見は多いですよね。僕の中で分析しているのは、デクナッツリンクに変身したときはカメラの位置が下がるんですね。しかも、わりとぴょんぴょん跳ねていることが多いので、カメラが固定しない。それで酔いやすくなるのではと思ってるんですけど…。

今村　そういえば、つい先日社員旅行があったんですよ。夜の宴会で、僕は宮本や手塚と一緒にいたんですけど、他の部署の新人の女のコがやってきて、おちょこを口にくわえて、刺身についている花を両手で頭に持ち「デクナッツ～」って（笑）。もう、バカうけでしたねえ。

――　（爆笑）

To Be Continued...

来月も引き続き3人に『ムジュラ』を語っていただきます。今月は紹介できなかったあんな話やこんな話がたっぷりあるので、お楽しみに！

キミの熱い1票が『ムジュラ』のなんでもナンバー1を決定する!

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 なんでもランキング

今回もまた、もちろんやります。「ゼルダなんでもランキング」! みんなで『ムジュラ』のなんでもナンバー1を決定しよう。下記の例を参照して、ハガキにキミのお気に入りキャラなどを記入してください。投票してくれた人の中から、抽選でレアなグッズをプレゼントします。ランキングの結果は7月21日発売の「64ドリーム」9月号で発表します。すべてのハガキに目を通すので、意味なく何枚も応募してこないようにしてください。1人1枚の応募を原則とします。さあポストへゴー!

レアなグッズが当たる!

希望のプレゼント番号をひとつだけ書いてください。

1 好きなキャラ3人

男女/種族/敵・味方を問いません。好きなキャラクターを3人書いてください。リンクの場合、仮面で変身した後の姿でもかまいません(例・ゴロンリンク)。

2 好きなお面

お面画面に表示される24枚のお面の中から、好きな1枚を書いてください。

3 好きなエリア

タルミナ全土で、好きな場所を書いてください。4つの神殿でもOKです。また、「ナベかま亭」「ゴロンレース」など特定のスポットでもかまいません。

4 好きな音楽

オカリナメロディ、それぞれの場所のBGM、特定の場面のBGMの中から好きな音楽を書いてください。

5 かんちがい攻略・むずかしかったところ

誰にでも、人には言えない恥ずかしい勘違いがあると思う。あとで正解がわかったとき、「なんてまぬけな勘違いをしていたんだ…」と情けなくなったことがあるでしょ? そんな勘違いを教えてください。とくに思い浮かばない場合は、いちばんむずかしかったところ、悩んだところを書いてください。

応募ハガキの書き方

希望のプレゼント番号
①
1:好きなキャラ3人
アンジュさん
オドルワ
はぐれ妖精
2:好きなお面
バクレツのお面
3:好きなエリア
海賊の砦
4:好きな音楽
潮騒のボサノバ
5:かんちがい攻略
ミカウを助けるときに、海岸のボートを使って助けると思い、ボートの上で「いやしの歌」を吹いていた。

プレゼント

① ゼルダポスター(3名) メイド・イン・USA!

小泉さん、今村さん、高野さんのサイン入りでお届けする、他では入手できない米国直輸入の超レアなアイテム!

② 任天堂会社案内(3名) 最新版を早くもゲット!

もちろんこちらもサイン入り。

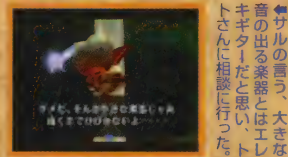
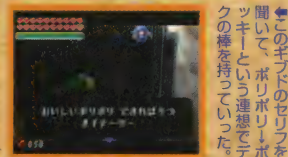
③ 3日で解ける攻略本(3名) 本誌責任編集です。

『ムジュラ』でゼルダ初体験のキミはぜひ!

④ N64ソフト ゼルダの伝説 時のオカリナ(2名)

発売当時、本誌に3号連続でついた攻略ヒントブックをつけて届けます!

⑤ GB書き換えソフト ゼルダの伝説 夢をみる島DX(2名) 小泉さんのデビュー作!

かんちがい攻略の例

⬅このギブドのセリフを聞いて、ポリポリ→ポッキーという連想でデクの棒を持っていった。

➡墓場の石が押しても引いても動かないので、大バクダンをセットした。

⬅サルの言う、大きな音の出る楽器とはエレキギターだと思い、トトさんに相談に行った。

●ハガキに住所・氏名・電話番号・欲しいプレゼントの番号・ゼルダなんでもランキングの回答を記入の上、右の宛先までご応募ください。ランキングの集計は7月10日で締め切りますが、プレゼントの応募は7月21日まで受けつけます。
●応募ハガキの書き方は、上の例をよくお読みください。

宛先はこちら!
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
64ドリーム「ゼルダなんでもランキング」係

デス仙人のゴリラでもわかる N64教室

第38講：ドットの話

N64発売4周年らしいのう。わしも一応発売以来の付き合いじゃから、いろんな思いがどっと押し寄せてくるぞ…というわけで、グラフィックの基本中の基本となる「ドット」に関しての質問を中心に。「ドットコム」のドットじゃないぞ。どっとはらい。

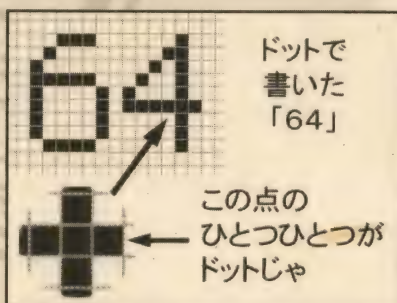
Q ドットって何？

（宮城県／お茶っぱ）

直球じゃのう。どんなグラフィックも、拡大してみれば点のひとつひとつで構成されておる。その「点」をドットと呼んでおるのじゃ。ポリゴンのように計算によって描いたグラフィックではなく、グラフィッカー（絵描き担当の開発者じゃ）が、方眼紙のマスをひとつひとつ塗りつぶすように点を打って描いたグラフィックを特に「ドット絵」なんて言っておるな。

大半のゲームは横320ドット×縦240ドットで画面を構成しておるんじゃが、それよりももっとたくさんのドットを表示して、細かく美しい画面を実現する方式がある。これが「ハイレゾ」というやつじゃな。

一度にたくさんのドットを表示するには、普通の表示方法よりも多くのメモリーが必要になってくる。「メモリー拡張パックを使うとどういう効果が出るんですか？」という質問を沖縄県のリンク大好き！さんから頂いておるが、ひとつにはこういう効果もあるということじゃ。

メモリーは簡単に言えば作業領域、みんなが勉強する机の上のようなものじゃ。広い机の上には本や道具をたくさん乗せることができるように、メモリー拡張パックでメモリーを増やすと、画面をハイレゾで表示したり、たくさんのキャラクターを一度に出したりと、N64が同時に行える処理が増えるのじゃよ。お茶っぱさん、リンク大好き！さん、わかってくれたかな？

◆一応断わっておくと、実際にはマス目はないからな。見やすいように入れてあるだけじゃ

Q 液晶のドット落ちの原因はなんですか？

（愛知県／メタル・ルイージ）

液晶のドットのひとつひとつは電球のようなものでな。例えばゲームボーイだと縦240X横160ドット、つまり38400個ものドットが並んでいるわけなんじゃが、38400個の電球をどんなに注意して生産したとしても、1個や2個くらいは不良品が混ざってしまうものなんじゃよな。液晶の場合は、その構造上電球と違ってひとつだけ不良品を取り除くわけにも行かず、1個や2個くらいは大目に見てちょうだいって感じでそのまま出荷しておるわけなんじゃ。もちろん、あまりにもドット落ちが多いものは検品の段階で破棄しとるだろうけどな。

また、買った当時は正常でも、使っているうちにドット落ちが発生することもある。その原因のほとんどは衝撃じゃろう。落としたりぶつけたりした時に、接触不良を引き起こしてしまうのじゃ。

そんなわけで、液晶はなるべく丁寧に扱おうな。当たり前の話じゃが大事に使えば、それだけ長持ちするからのう。

今月のデス仙人

近所に新しく開店した99円ショップに、500mlのドクターペッパーが売られていてご機嫌な今日この頃です。マッシー情報によると、映画「ミッション・トゥ・マーズ」にドクターペッパーが大写しになるシーンがあるそうです。「フォレストガンプ」にも主人公がガブ飲みするシーンがあったのう。あれは絶対ハリウッドの洗脳作戦じゃぞ（うそ）。とまあ、ドクターペッパー話はほどほどにして。体調をくずして病院に行ったら「結核の疑いがある」と言われビビりました。結局は大したことなかったんじゃが、健康について深く考えるいい機会になっちゃったぞ。うーむ、タバコやめよ。

◆息子は1歳4ヶ月になりました。64ドリーム特製のカービィマウスパッドがかなり気に入ってるようです

Q なぜ、GBカラーの電源を切ったときに画面に残像が残るんですか？

（兵庫県／外交ジャン）

うむ、カラーに限らず液晶はそうじゃな。液晶は液体の性質を持った結晶であるという説明を6月号でやったんじゃが、覚えとるかの。

詳しいことは6月号にまかせるとして、液晶に電気を通して結晶を整列させるというのが表示のしくみじゃったな。電磁石にぶら下がったたくさんの釘でも想像してもらおうか。

で、電気を切るとどうなるか。電磁石の場合、釘はストンと落ちてバラバラになるわけじゃが、液晶の結晶はストンと落ちるわけじゃない。そう、液体じゃからな、ジワーっとバラバラになっていくんじゃ。想像力の豊かなキミはもう解かったな。結晶が完全にバラバラになるまで表示は消えない、つまり残像が残るんじゃよ。

余談じゃが、電池が切れてくると液晶表示が薄くなり、なんとなくにじんだような画面になるじゃろ。あれは結晶を整列させる力が弱まってるからなのじゃ。

はみだし仙人

Q コントローラが動かないのですが。（山梨県／足立尋夢）

A それって壊れてるとしか言いようが…。本体と一緒に修理に出すのが最善の一手じゃろうね。

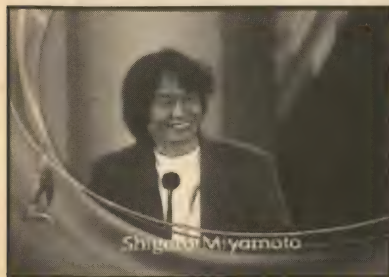
謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

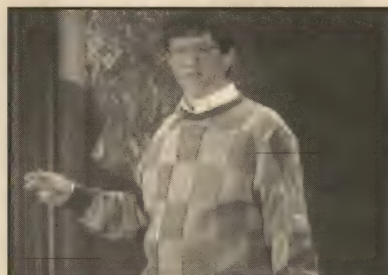
1968年、東京都生まれ。国内だけでなく海外のゲーム事情にもめちゃくちゃ詳しいネットワーカー

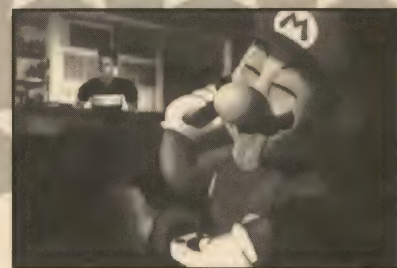
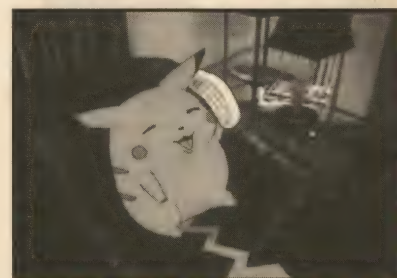
今月は、「インタラクティブ・アチーブメント・アワード」授賞式のレポートです。

今月は、79ページ～91ページの特集記事にあわせて、E3の話題でまいりましょう。

E3のメインイベントといえば、もちろんコンベンションセンターでの展示会。でもその前後には各社主催のパーティーが催されたりと、華やかな数日間が繰り広げられます。中でもゲーム業界の人間として忘れることのできないイベントが、インタラクティブ・アチーブメント・アワードです。この賞はアカデミー・オブ・インタラクティブアーツ・アンド・サイエンスの主催による、優れた家庭用・PC用ゲームソフト、オンラインゲーム、教育用ソフトならびにニュース・情報系ウェブサイトを表彰するものです。

日本でもゲーム大賞など、毎年恒例となっているゲーム賞がいくつかありますが、なんといってもこの賞の特徴はインタラクティブ作品を作っている人たち自らの手で選ばれる、という点です。というのも,この賞の投票権を得るためにはアカデミーの会員にならなければならず、そのためにはまず、この業界で人々から賞賛を浴びるほどの業績を残さなければならないのです。同業者から選ばれるということが、この賞の価値を物語っているといえるのではないでしょうか。

◆前年度は「ゼルダ」で多くの賞を獲得した宮本さん。その様子も紹介されました

今回が3回目となるこの賞は、昨年度は『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が6部門を受賞しています。そして先月号でもお伝えした通り、N64関連で今年は『ポケモンスナップ』がチルドレン・ファミリータイトル部門で、『スターウォーズ エピソードI レーサー』がレーシングゲーム部門でそれぞれ受賞しています。さてその授賞式ですが、これがまた実にアメリカ流に盛大に行なわれました。司会が俳優の マーティン・ショート(映画「サボテンブラザーズ」に出演)。プレゼンターにはハリー・シアラー(「ザ・シンプソンズ」の声優やハリウッド版「ゴジラ」にも出演)やアーメット・ザッパ(伝説的ギタリスト、フランク・ザッパの息子にしてMTVホスト)など有名人が多数登場。マーティン・ショートはビル・ゲイツに扮して、トニー賞受賞の歌声まで披露。キツいジョークを交えながらの巧みな司会ぶりに、場内は爆笑の連続でした。

◆ビル・ゲイツに扮したマーティン・ショート。確かにそっくりかも(笑)

特に一番笑いを呼んだ場面は、CMのパロディーでした。ちょっと前からアメリカで若者の間にとても流行っているCMがあり、そのCMの登場人物を、マリオ、ピカチュウ、ララ・クロフトにデューク・ニューカムというゲームでおなじみのキャラたちに置き換えたものです。

◆めったに見れないマリオのこんな顔。おもわず大爆笑です

◆マリオから電話をもらって、ごきげん(?)のピカチュウです

もともとのCM自体、それほど意味のある物ではないのですが、マリオやピカチュウという意外なキャラの登場に会場は大ウケでした。

授賞式の最中には、候補作を読みあげている間に受賞作がスクリーンに出てしまったりという不手際が何度もあったりしたのですが、そんなことも気にならないほどに大いに盛り上がった授賞式でした。さすがに規模の点ではアカデミー賞などには遠く及ばないものの、会場に詰めかけた業界人たちは、その一時を大いに楽しんで、また同業者たちの業績に対して惜しみない拍手を送っていました。

日本でも、このような業界内部の人によって選出される賞があればよいのに、そして同時に洗練された授賞式も行えるようになったらいいのに、と思いつつ、帰路についたのでした。

それではまた次回！

今回は『ムジュラの仮面』のインプレッションを3本続けてお送りしちゃいます。では、どーぞ！

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面

しあわせ

徳島県／モトミヤ シゲル

はっきりいって、『ムジュラ』は『時のオカリナ』をプレイした人にとっては結構簡単だったんじゃないだろうか。この私でも自力でクリアできたほどなのだから。

しかしこれはダンジョンの話。団員手帳のイベントやお面あつめは前作になかったものなので結構つまった。「夜ふかしのお面」の入手方法や、バクダン屋のおふくろさんの荷物を守る方法（考えすぎてデクの実や矢を使ってた）などは最後のほうまで悩みまくっていた。

でも、団員手帳は本当におもしろくて良いシステムだと思う。正直。これで人生変わりつつある。リンクの周りは不幸なひとばかり。それをリンクが行動することによって幸せな方向に導くことができる。1人を幸せにするだけでも、とても満ち足りた気分になり、「幸せってイイな」と感じさせてくれる。それと同時に「他人を幸せにするのってイイな」とも感じてくる。特にいいのがやはりアンジュさんとカーフェイのイベント。あれはもう本っ当〜に泣けた。泣いた。タ○タニックより、ロ○オ&ジュリエットよりも2人の愛に泣けた。ダンジョンをクリアしたときよりも数倍達成感が感じられた。

話が全く別物になるが、最後のお面はマジで反則なのでは？容姿はかっこいいのだがラスボス3分たらずで倒せてしまうし。

また話が変わるのだが、個人的にお面屋の最後のセリフがとてつもなく気に入っている。信じます…信じます…。

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面

ネットで盛り上がる

北海道・あたごおる♪

セーブ回数72回。これが俺のムジュラの「足跡」です。

今回はランドネットのみんなとの情報交換でおおいに盛り上がってプレイする事ができました。「あ〜、わからん！」ってときにメールや掲示板を利用して謎や仕掛を聞いたり「あそこでこうすればこうなるよ」とかを教えてもらったりして今までにない楽しみ方をさせてもらいました。助けてくれたみんなには本当に大感謝です。

さて、今回のゼルダについてですが前作と比較しても遜色ない出来映えに満足しております。まず驚いたのはその「動き」です。縦横無尽に激しく動き回るリンクに軽い3D酔いすら感じました。光の使い方等はこれ以上ハードの進化は必要無いと思えるほどです。初めのうちは束縛されたような感じの3日間システムに抵抗感もありましたが団員手帳のオモシロサがそれを吹き飛ばしてくれました。特にアンジュとカーフェイのイベントには大感動(涙)です。ここまでの作品を前作のシステムを使いながら作り上げる任天堂のソフト開発力には脱帽です。

しかしながら不満な点も無い訳ではありません。前作のときもそうでしたが水を使った仕掛が必要以上に難しく感じました。特にダンジョン内におけるゾーラリンクの操作にはおもわずコントローラに怒りをぶつけてしまうほどでした。この点は次回作で是非とも改善してもらいたいところです。

とりあえず今は軽い放心状態になっています。ゼルダをプレイし終えるとしばらくは他のソフトに触る事ができません。思いは早くも次の冒険へと募っています。更なる大冒険へと!! DD版！ 待ってるぜぇぇ！

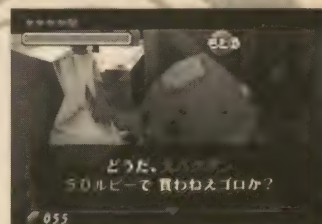
ゼルダの伝説　ムジュラの仮面

君たちといつまでも

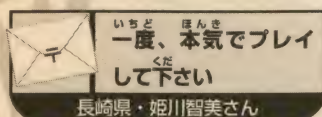
北海道・成瀬晶

今回、間違いなくアンジュさん（コッコ姉さん）ファンが増えたと思う。だって、団員手帳イベントのメインといっていい人だもの。『ムジュラの仮面』のヒロインといってもいいすぎじゃないよね。サブイベントをほとんどやらずにエンディングを見て満足しちゃってる人がいるなら、彼女関連のイベントぐらいはやってみてほしい。ゲーム中、1、2を争うぐらいドラマチックな展開が待っているから。それとはぜんぜん関係ないけど、アンジュさんのおじぎ、あれは見ていて非常に気持ちがいい。アンジュさんに限らず、登場人物の1人1人がよく描きこまれている。表情や動き、声などがあきらかに前作より豊富で、見ていて本当に飽きない。3日間システムのおかげで、何度もお気に入りのイベントが遊べるのもうれしい（1回きりのイベントもあるけど…）。

前作『時のオカリナ』でも、エンディングを見るより、ずっとハイラルという箱庭世界を散策していたいと思ったものだけど、今回もエンディングは1回見とけばいいなぁって感じ。でも『時のオカリナ』の時と違うのは、タルミナという世界をいつまでも味わいたいんじゃなく、3日間を個性的なキャラクターたちと共にいつまでもすごしていたい、という感覚なんだよね。ナビィと違って、チャットは次に向かうべき場所を口うるさくいわないし。あ、チャットといえばゲームを始めてからずいぶんたつというのに、いまだにナビィといい間違えてしまう。「私はナビィじゃないわよ！」というチャットのどなり声が聞こえてきそう…。彼女ともいつまでもいっしょにいたいなあ。

はみだしインプレ
ムジュラのほうがオカリナよりも難しい気がするのですが？（千葉県・笑うロクヨンの生活）

読者の手紙から

N64フォーラム

先月号の「読者アンケートから」で紹介した「星のカービィ2号」さんの「『ゼル伝』てどこが面白いんですか？」という一言に、いろんな反応が寄せられました。冷静な反論や、賛同の声、そして、ものすごーく怒っちゃってる手紙まで…。というわけで、今月はその発言に対する反応を見てみましょう。。

一度、本気でプレイして下さい

長崎県・姫川智美さん

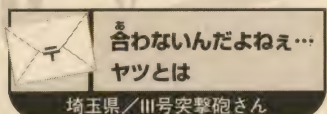
こんにちは。星のカービィ2号さん。私は別にあなたに反論するつもりはありません。むしろあなたは、かわいそうな人です。とってもあわれな人です。なぜならあなたは『ゼル伝』のすばらしさを、わかっていないからです。

私は星のカービィ2号さんに、ゼル伝のすばらしさを教えてあげたいのですが、たかだか800字程度ではおさめきれないと思います。書きだしたらきりがないし、あえて書きません。あなたが発見して下さい。一度、本気で『ゼル伝』をプレイしてみて下さい。おもしろさがわかると思います。

いえ、おもしろくないゲームなど、この世にありません。すべてのゲームは、いろんな、たくさんの人たちが一生懸命つくったものだし、いろんな思いがこめられているんです。たくさんの人の苦労の結晶なんです。だから、おもしろくないゲームなんてありません。

星のカービィ2号さん、あなたの一言で、たぶん、たくさんの人が傷つきました。私ははっきりいって、あなたのような人がいると知って、とってもショックでした。あなたも『カービィ』が好きだから、「星のカービィ2号」というペンネームにしたんでしょう。そのあなたが、「カービィのどこがおもしろいの？」なんて言われたらどうですか？頭にきませんか？

私の他にも、こんなふうに思っている人がたくさんいるでしょう。そのことを考えて、一度『ゼル伝』をプレイしてみて下さい。きっとわかります。私にとって『ゼル伝』は、最高の作品だと思います。『ゼル伝』を作ってくれたすべての人に感謝します。

と、いうわけで、まずは「とにかく頭に来てる系」の代表的なものを紹介してみました。同様多数（笑）。このタイプの他の手紙にも言えるんだけど、カービィ2号さんがゼルダをやったことがないと決めてかかるのは問題があるんでは？ゲームを最後までやった上で「面白くない」と思ったのかも知れないし。それに、いくらなんでも、「この世につまらないゲームなんてありません」ってのは言い過ぎだと思うんだけど？。えーと、…ちょっとみんな冷静になろうね（汗）。

合わないんだよねぇ…ヤツとは

埼玉県／Ⅲ号突撃砲さん

先月号の「星のカービィ2号」さんの発言には、とても共感できました。実は僕も『ゼルダの伝説』のどこが面白いのか理解できない人間で、よく「64ドリーム」に出てる「ゼルダの伝説は世界一ぃいいいい！」みたいな発言には違和感を持っていたんです。

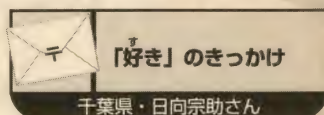
『ゼルダ』をやったことがないわけではありません。発売されてしばらくしたころ、学校の先輩が「64もってるんなら、絶対にこれやっとけ！」といって貸してくれたので、一応いじってはみました。

…が、どうしてもノリきれないんです。確かに、技術面や演出的なことでは凄いことをやってるんだろうなぁというのはわかるんですけど、どうにも世界に入りこめないというか、あんまり楽しくないんです。結局、適当なところでやめて、そのまま先輩に返してしまいました。

その時に、感想を聞かれてたので正直に答えたら、先輩に思いっきりボロクソに言われてしまいました（笑）。…言われてもこまるんですけどね(^^;)。

僕はアクションゲームの類が大嫌いだし、昔のゼルダシリーズやキャラクターに思い入れがあるわけでもありません。そういった僕なりの視点で評価すると、『ゼルダの伝説　時のオカリナ』は、僕の中では「あんまり面白くないゲーム」でしかありません。いくら、客観的には「素晴らしくよくできたゲーム」であったとしてもです。

いや、別に「面白い！」と言っている人たちを否定するつもりはないですから、その点誤解のないようにお願いします。ただ、僕はどうしても、あの耳のとんがったヤツ（リンクの事ね）とは気が合わない。それだけです。イイスギカナ？（＾＾；）。

というように「ゼルダは好きじゃない」というご意見も、実はけっこう来ていたりします。あとは、「ゼルダなんかより×××（←ゲームのタイトル）の方がおもしろい！」とかいったご意見も来てますね。意外かもしれないけど、全ての人が「面白い！」しかといわないゲームなんてのがあったら逆に気持ち悪いんで、まあ当然といえば当然ですな。

「好き」のきっかけ

千葉県・日向宗助さん

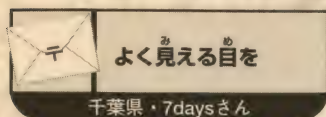
うん。とりあえずね、私はいきいきしたキャラが好きなんだ。

いきなり、こんな書き出しでごめんなさい。でも、私はそうとしか言えないもんで。怒ってなんかもちろんないです。ゲームの好き嫌いだって絶対あるだろうし。現に私は『ピカチュウ元気でちゅう』に少し反感を持ちぎみなんです。

だから、ゼルダが嫌だっていう星のカービィ2号さんの気持ちが少しながらわかる気がします。単にゼルダがマイ・ベストゲームに入った人が多かっただけで、君の大好きなゲームよりも、ほんの少しすぐれていただけなんだ、と思うといいんじゃないかな。嫌い、を主張するより好きを主張しましょう！　私だって、ゼルダは好き。単に、リンクの声を私の好きな檜山修之さんという声優さんがやっている、というだけでプレイをはじめて、んで、おもしろかった。それにはもちろん、檜山さんの声の力も入っているわけで、もしかして違う人がやっていたら、こんなにおもしろく思えなかったかもしれないんです。と、いうわけで、

君の好きにもきっかけがあって、そのきっかけが他の人と違っただけだ、と思うよ。だから、ゼルダが嫌なら嫌でもいい。

よく見える目を

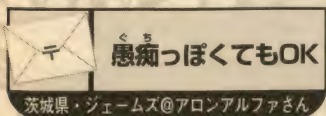
千葉県・7daysさん

7月号の星のカービィ2号さんの"『ゼル伝』ってどこが面白いんですか？"発言はたくさんの人から反論があると思います。しかし僕はこの方は悪い事を言っていないと思います。

ゲームをして、それをどう思うかはプレイした人によって多種多様で、面白いと思う人もいればつまらないと思う人もいます。『ゼル伝』は世界的にも高い評価を得て、たくさんの人が絶賛している。でも、そんなものに惑わされてはいけない。みんなが面白いと言っているからといって無理に面白いねと言う必要はないと思う。きちんと見極めないとゲームは正しく進化しない。

僕が言いたいのは無理に批判的な目で見ろということではなく、良いものは良い、悪いものは悪い、ここが面白い、ここがつまらないとハッキリ言えるようになりましょうということです。『ゼル伝』に対して好意的な意見が多い中、星のカービィ2号さんのような意見は貴重ではないでしょうか？

今回もらった手紙でも、この2通のような冷静な意見が大半を占めていて、コーナー担当者としてはホッと一安心。とりあえず、今月の結論としては、自分の「好き・嫌い」を押しつけるだけじゃなく、他の人の意見も「好き・嫌い」も大事にしてあげよーよ、といったところですかね。ほかにもご意見ありましたら、どんどん「N64フォーラム」宛に送って下さいね。じゃ、次の手紙は別のネタいってみよう。

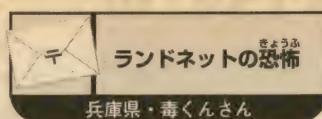
愚痴っぽくてもOK

茨城県・ジェームズ@アロンアルファさん

先月号（7月号）のリンクさんのご意見についてですが、やはり「N64フォーラム」というくらいですから、色々な人の、様々な意見があって当然だと思います。僕は、64ドリーム創刊当初からの読者ですが、昔は今以上に厳しい意見がありましたよ。時には口（？）喧嘩になるくらい。それに比べれば、最近はまだ明るい感じです。それに、明るい意見ばかり載るのが楽しい雑誌とは僕は思いません。様々な意見に、時には反感を持ったり、時には、共感したりと…そういうことがあって初めて楽しい雑誌だと思うし、そこが64ドリームのよさだと思っています。

最後に、「N64のお茶の間」ならともかく、「N64フォーラム」なのですから、議論の場として時には、厳しい意見も、愚痴っぽい意見も受け入れていくべきなのではないでしょうか？

いろいろな意見が来て、それに対する反応が…というかたちで、いろんな人たちの意見がどんどん連鎖して成り立っていくというのが、「N64フォーラム」の基本形。どんどん自分の意見をフォーラムあてに送ってね。

ランドネットの恐怖

兵庫県・毒くんさん

64DDのセットを買って、半年ちかくなる。ランドネットは、楽しい。楽しすぎる。多分、パソコンでインターネットをするよりずっと楽しいと思う。DDの絆みたいなのがあって…。

スタキャラやメールもいいけど、DDで一番楽しいのは実は「おしゃべり掲示板」だと思う。なぜか「中毒状態」になってしまった。春休み中は、毎日3～4時間アクセスしてたと思う。自分以外にもたくさん中毒の人がいて、チャットはじめるときは「こんにちわ」というより「ただいま」だった。常連はいつも決まっている。

しかし、その1ヶ月後。電話代の請求がみんなの家に届き始めた。常連はポツポツ消えてゆき、自分もやめなければと思って「リハビリ」をしてた。中毒仲間同士で声をかけあって帰るようにうながした。しかし、どうしてもアクセスしてしまい、一度はじめたらやめられない毎日(T_T)。

とうとう、電話代の請求がきたらなんと「17万！」。親は激怒。そして、みんなも20万をこえたりしてた。あまりにもお金がもったいない。電話料金がこんなに高いって知ってたら、まずあんなことにはならなかった。

DDは、ランドネットよりNTTが儲けたと思う。

みなさんも、ランドネットの中毒性にはご注意を！

じゅ、じゅーななまん円!? まあ、チャットにハマって、サルのようにアクセスするっていうのは、ネットを始めたばっかりの人なら、誰でも一度は通る道とはいえ、それはいくらなんでもナニでアレなのでわ…。そういう場合はですねえ、テレホーダイなどのサービスを…って、あれは市内だけか。とにかく、アクセスポイントがもっともっと増えてくれないと、どうしようもないんだよね（近いうちに増えるらしいけど）。兵庫→東京じゃ相当キツいでしょ。みんなも通信のやりすぎには気をつけてね。

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！ あて先は下記を参照。

読者アンケートから

FROM READERS

●類似、因業、傲慢の次は意地悪ですか。だんだん気の毒に思えてきた。（神奈川県・ラオウ）

●6月号の読者コーナーに載せていただきましたが、同コーナーに載っていた（新潟県・山野了）さんは、私の高校時代からの親友の娘さんです。なんかスゴイでしょ。（新潟県・島崎さとし）

●夢にリンクが出ました（久しぶりに！）。なんと彼は私の目の前で服を脱ぎ始め、しまいには裸でハイラルを走ってました！いくらなんでも、裸でハイラルを駆ける男が時の勇者サマなんて…（しかも子供リンク！）末恐ろしいっス。ナンマイダ～。（岩手県・ウィルダム）

●今年1年間は64やれないかもしれない。でもこっそりやろうかなと思う。（静岡県・しったかぶり王将）

●「64ドリーム」って「ろくよんどりーむ」って読むの？ ずっと「ろくじゅうよんどりーむ」だと思っていた…。（青森県・ほっけのひらき）

●中学では64DREAM買ってる人が、私以外に学年にいなくてさびしかったけど、高校に入って64DREAM仲間（略してロクドリフレンド）が2人もできてHAPPYな高校生活が送れそうです。（千葉県・桜塚れんげ）

●「ゼルダの伝説　時のオカリナ」を980円で売っていたという話が載っていましたが、実は私は980円で買った人間です。昨年末、1980円で売っていたときは「安い」とは思いましたが、年頭に「お正月特価　980円」の張り紙を見たとき「これはもう買うしかないだろう」と思いました。ところで今、ナボールやゲルドの盗賊を見るとガングロ女子高生にしか見えないよな（笑）。（神奈川県・神田信嗣）

●最近新しい猫飼いまして、すんごいウルサイし、う●ちくさいし、もーや～っ。（岩手県・和泉うにまろ長政）

●おにょ？（徳島県・白井愛美）

●編集部のみなさまこんにちわ！私はもうすぐ30歳になるのに周りに何と言われようとゲームは捨てない女です！（東京都・武士の情けでお名前は伏せておきます…負けるなよ！　編集部より）

●修学旅行で東京に行ってました。神戸・大阪と比べると高～いビルが多くてびっくり!!（兵庫県・池田裕一）

●原稿のあて先●　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで　FAX:03(3230)0675　e-mail: 64forum@pc.mycom.co.jp

今月から独立コーナーになって2ページにパワーアップ! 価格表には各ソフトのスペックも収録したので、64ソフトのデータベースとしてもご利用いただけるでしょう。ちなみにこのスペックは、ソフトのパッケージに書かれているものを記載している。そのため、「バッテリーバックアップ」の欄に何も書かれていなくても、得点やタイムといったスコア類だけバックアップされるソフトも何本かあるのでご了承を。さて今月は、ロムカセットが不足しているせいか、先月から値段が下がったソフトがほとんどない。逆に『バイオハザード2』や『バーチャルプロレス2』のように値上がりしているものも多かった。『星のカービィ64』は引き続き良く売れていて先月と全く変わらず。『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』のソフト単品版は、気持ち値下がりしている。今後しばらくの間は、値上がりするものはあっても、急激に値下がりするソフトはなさそうだ。

⬆『星のカービィ64』の人気は、まだまだ続きそう。品切れになることも多かったぞ

秋葉原N64

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
悪魔城ドラキュラ黙示録	ACT	7800円	1972円	1999年3月11日	コナミ	1人	×	○	あり	
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	ACT	7800円	2980円	1999年12月25日	コナミ	1人	×	○	あり	M対応
イギーくんのぶら2ぼよん	ACT	5800円	1480円	1998年8月28日	アクレイムジャパン	1～4人	3P	○		
井出洋介の麻雀塾	TAB	5800円	4970円	2000年4月21日	セタ	1人	×	×	あり	
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	SPT	6800円	3970円	2000年3月31日	任天堂	1人	×	○	あり	
ウィンバック	ACT	7800円	4980円	1999年9月23日	コーエー	1～4人	9P	○		
ウェイン・グレツキー・3Dホッケー	SPT	6800円	1980円	1998年2月28日	ゲームバンク	1～4人	7P	○		
ウエットリス	PUZ	5800円	4970円	1998年11月27日	イマジニア	1～2人	×	×		
ウェーブレース64	RAC	6800円	2980円	1996年9月27日	任天堂	1人	2~123P	○	あり	
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	ACT	5980円	980円	1997年12月19日	ハドソン	1～2人	×	○	あり	
エアロゲイジ	RAC	7800円	1979円	1997年12月19日	アスキー	1～2人	93P	×	あり	
エア-ボーダー64	SPT	7980円	1980円	1998年3月27日	ヒューマン	1～2人	76P	○		
栄光のセントアンドリュース	SPT	9800円	980円	1996年11月27日	セタ	1～4人	79P	×		
エクストリームG	RAC	6800円	980円	1998年5月29日	アクレイムジャパン	1～4人	9P	○		
エクストリームG2	RAC	5800円	1280円	1999年9月10日	アクレイムジャパン	1～4人	36P	○		
SD飛龍の拳伝説	格闘ACT	6480円	2950円	1999年1月29日	カルチャーブレーン	1～2人	47P	○		GBP対応
NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800円	2980円	1998年1月29日	コナミ	1～4人	123P	○		
NBA IN THE ZONE2	SPT	7800円	3980円	1999年6月3日	コナミ	1～4人	123P	○		
F-ZERO X	RAC	5800円	1970円	1998年7月14日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
F1 WORLD GRAND PRIX	RAC	5800円	1280円	1998年12月18日	任天堂	1～2人	×	○	あり	
エルテイル モンスターズ	RPG	6800円	3980円	1999年7月9日	イマジニア	1人	2P	×		
AI将棋3	TAB	7800円	2980円	1998年12月18日	アイフォー	1～2人	111P	×	あり	
オウガバトル64	SLG	7800円	1980円	1999年7月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
おねがいモンスター	SLG	6980円	4980円	1999年4月9日	ボトムアップ	1～2人	40P	○	あり	
オリンピックホッケーナガノ	SPT	6800円	5770円	1998年7月16日	コナミ	1～4人	110P	×		
カスタムロボ	ACT	6800円	5480円	1999年12月8日	任天堂	1～2人	×	×	あり	
格闘伝承～F-Cup Maniax～	格闘ACT	6800円	3970円	1999年8月27日	イマジニア	1～2人	3P	○		
G.A.S.P!!	格闘ACT	6800円	2980円	1998年3月26日	コナミ	1～2人	11P	○		
カメレオン・ツイスト	ACT	6980円	1980円	1997年12月12日	日本システムサプライ	1～4人	×	○	あり	
カメレオンツイスト2	ACT	6300円	1980円	1998年12月25日	日本システムサプライ	1人	5P	○		
ガントレットレジェンド	RPG	6800円	5970円	2000年4月7日	エポック社	1～4人	4P	○		M対応
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	ACT	7800円	3480円	1998年12月23日	コナミ	1～2人	×	○		
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8900円	1280円	1997年8月7日	コナミ	1人	16P	×		
キラッと解決！64探偵団	TAB	6800円	4480円	1998年10月23日	イマジニア	1～4人	83P	○		
キングヒル64	SPT	6980円	1972円	1998年12月18日	ケムコ	1～2人	85P	○		
ゴエモンもののけ双六	TAB	7800円	2980円	1999年12月25日	コナミ	1～4人	6P	×	あり	
ゲッターラブ!!～ちょー恋愛パーティーゲーム～	TAB	6800円	売り切れ	1998年12月4日	ハドソン	1～4人	18P	○	あり	
ゴールデンアイ007	SHT	6800円	3970円	1997年8月23日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
最強羽生将棋	TAB	9800円	1980円	1996年6月23日	任天堂	1人	123P	×	あり	
Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980円	3980円	1997年10月24日	ハドソン	1～4人	38P	×		
Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500円	1980円	1997年9月5日	イマジニア	1～4人	21P	×		
Jリーグタクティクスサッカー	SLG	7800円	2980円	1999年1月15日	アスキー	1人	75P	×		
JリーグLIVE64	SPT	9800円	980円	1997年3月21日	EAV	1～4人	35P	×		
時空戦士テュロック	SHT	7800円	980円	1997年5月30日	アクレイムジャパン	1人	16P	×		
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	SPT	7800円	6470円	1999年7月29日	コナミ	1～4人	85P	○	あり	
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	9800円	980円	1996年12月20日	コナミ	1～4人	38P	×		
実況GIステイブル	SLG	7800円	3979円	1999年4月28日	コナミ	1人	115P	×		
実況パワフルプロ野球4	SPT	8900円	売り切れ	1997年3月14日	コナミ	1～2人	112P	×	あり	
実況パワフルプロ野球5	SPT	7800円	売り切れ	1998年3月26日	コナミ	1～2人	74P	×	あり	
実況パワフルプロ野球6	SPT	7800円	3980円	1999年3月25日	コナミ	1～2人	123P	×	あり	GBP対応
実況パワフルプロ野球2000	SPT	7800円	6770円	2000年4月29日	コナミ	1～2人	123P	×	あり	GBP対応
実況ワールドサッカー3	SPT	7500円	売り切れ	1997年9月18日	コナミ	1～4人	71P	×		
実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	SPT	7800円	売り切れ	1998年6月4日	コナミ	1～4人	18P	×		
シティーツアーグランプリ 全日本GT選手権	RAC	6800円	2980円	1998年10月30日	イマジニア	1～2人	3P	○		
シムシティ2000	SLG	6800円	2980円	1998年1月30日	イマジニア	1人	123P	×		
シャドウゲイト64	ADV	6980円	1980円	1999年8月13日	ケムコ	1人	30P	×		
新世紀エヴァンゲリオン	ACT	8800円	売り切れ	1999年6月25日	バンダイ	1人	×	○	あり	
人生ゲーム64	TAB	6800円	1980円	1999年3月19日	タカラ	1～4人	×	○	あり	
新日本プロレス 闘魂炎導	SPT	6980円	980円	1998年1月4日	ハドソン	1～4人	18P	×		
新日本プロレスリング闘魂炎導2	SPT	6800円	5270円	1998年12月26日	ハドソン	1～4人	103P	×		

今月の掘り出し物！

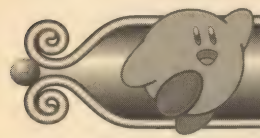
秋葉原の各ゲームショップを巡回すると、たいてい1本くらいは超お買い得ソフトが見つかるものだけど、今回の調査ではな～んにもナシ。何も買わずに黙って帰ってくるのは、すごく久しぶりだ。その一方で、エンドーの地元である横浜方面で、『マリオパーティ2』2980円など、秋葉原よりも断然安いソフトがゴロゴロ見つかり、実にエキサイティングな買い物が楽しめた。その他にも、「バーチャルボーイ」の新品が、『マリズオテニス』『レッドアラーム』といった良作ソフト9タイトルとセットになって、5980円という破格値で販売されていた。ところが世間ではこのセットの価値があまり理解されないらしく、しばらくして再び同店に行ってみたところ、ほとんど数が減っていなかったので、もう1セット買ってしまったのだ。

⬅これが「バーチャルボーイ」。1セットは私設HP上でプレゼントした

ソフト価格

・定価…メーカー希望小売価格
・秋葉原価格…秋葉原での最安値
・CP…コントローラパックの使用ページ
・振…振動パック対応の有無
・BB…バッテリーバックアップの有無
・M…メモリー拡張パック対応
・GBP…64GBパック対応
・VRS…音声認識システム対応

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
進め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～	PUZ	6800円	1980円	1998年3月26日	コナミ	1～4人	5P	○		
スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	RAC	6800円	3980円	1999年7月21日	任天堂	1～2人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	SHT	6800円	4980円	1999年8月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M対応
スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800円	1970円	1997年6月14日	任天堂	1人	×	×	あり	
スターソルジャー バニシングアース	SHT	6800円	2970円	1998年7月10日	ハドソン	1人	×	○	あり	
スターツインズ	SHT	6800円	5470円	1999年12月1日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スターフォックス64	SHT	8700円	3970円	1997年4月27日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
スノボキッズ	SPT	6800円	1980円	1997年12月12日	アトラス	1～4人	121P	○		
SNOW SPEEDER	SPT	6800円	2980円	1998年12月26日	イマジニア	1～2人	87P	○		
スペースダイナマイツ	格闘ACT	6800円	1280円	1998年3月27日	ビック東海	1～2人	×	×		
スーパースピードレース64	RAC	6800円	1979円	1998年5月29日	タイトー	1～4人	7P	○		
スーパービーダマンバトルフェニックス64	ACT	6800円	3970円	1998年7月24日	ハドソン	1～4人	1P	×	あり	
スーパーボウリング	SPT	6800円	2980円	1999年3月26日	アテナ	1～4人	1P	○		
スーパーマリオ64	ACT	4800円	3970円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	○	あり	
スーパーロボットスピリッツ	格闘ACT	7800円	1280円	1998年7月17日	バンプレスト	1～2人	×	○	あり	
スーパーロボット大戦64	SLG	7800円	1980円	1999年10月29日	バンプレスト	1人	×	×	あり	GBP対応
ズール～魔獣使い伝説～	RPG	6800円	2980円	1999年6月11日	イマジニア	1人	65P	×		
ゼルダの伝説 時のオカリナ	ACT	6800円	1980円	1998年11月21日	任天堂	1人	×	○	あり	
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	5800円	4970円	2000年4月27日	任天堂	1人	×	○	あり	M専用
ソニックウイングスアサルト	SHT	6800円	売り切れ	1998年3月19日	ビデオシステム	1～2人	×	○	あり	
大刀～ダイカタナ～	SHT	6980円	3980円	2000年4月7日	ケムコ	1人	4P	×		M対応
超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980円	売り切れ	1996年12月20日	イマジニア	1～4人	117P	×		
超空間ナイタープロ野球キング2	SPT	6800円	売り切れ	1999年3月19日	イマジニア	1～4人	123P	○		
超スノボキッズ	SPT	6800円	1980円	1999年2月19日	アトラス	1～4人	×	○	あり	
チョロQ64	RAC	6800円	1980円	1998年7月17日	タカラ	1～4人	68P	×	あり	
チョロQ64 2ハチャメチャグランプリレース	RAC	6800円	2980円	1999年12月24日	タカラ	1～4人	123P	○		GBP対応
ディディーコングレーシング	RAC	6800円	3480円	1997年11月21日	任天堂	1～4人	1～123P	○	あり	
デザエモン3D	ETC	7800円	1979円	1998年6月26日	アテナ	1人	×	○	あり	
テトリス64	PUZ	4980円	1980円	1998年11月13日	セタ	1～4人	×	×		
デュアルヒーローズ	格闘ACT	6980円	980円	1997年12月5日	ハドソン	1～2人	20P	×		
テンエイティ スノーボーディング	SPT	6800円	1980円	1998年2月28日	任天堂	1～2人	×	○	あり	
電車でGO！64	ETC	6800円	2980円	1999年7月30日	タイトー	1人	×	○	あり	VRS対応
DOOM64	ACT	7800円	1280円	1997年8月1日	ゲームバンク	1人	2P	×		
トップギア・オーバードライブ	RAC	6980円	1980円	1999年3月19日	ケムコ	1～4人	×	○		
トップギア・ハイパーバイク	RAC	6980円	3980円	2000年3月17日	ケムコ	1～2人	×	○		M対応
トップギア・ラリー	RAC	6980円	売り切れ	1997年12月5日	ケムコ	1～2人	123P	○		
トップギア・ラリー2	RAC	6980円	2980円	2000年2月4日	ケムコ	1～4人	6P	○		
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	7980円	売り切れ	1997年3月21日	エポック社	1～4人	×	×	あり	
ドラえもん2 のび太と光の神殿	ACT	6800円	3980円	1998年12月11日	エポック社	1人	×	○	あり	
ドンキーコング64	ACT	7800円	3980円	1999年12月10日	任天堂	1～4人	×	○	あり	M専用
ナイフエッジ	SHT	6980円	売り切れ	1998年11月27日	ケムコ	1～4人	×	○		
忍たま乱太郎	PUZ	6480円	5280円	2000年4月21日	カルチャーブレーン	1～2人	×	×	あり	
ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	ACT	5800円	4480円	1999年1月21日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ぬし釣り64	ETC	6800円	4980円	1998年11月27日	パック・イン・ソフト	1人	1P	○		GBP対応
ぬし釣り64-潮風にのって-	ETC	6800円	5770円	2000年5月26日	パック・イン・ソフト	1人	×	○	あり	GBP対応
バイオハザード2	ADV	7800円	5479円	2000年1月28日	カプコン	1人	×	○	あり	M対応
バイオレンスキラー	SHT	7800円	1280円	1999年6月18日	gemzi	1～4人	90P	○		M対応
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	SPT	6800円	売り切れ	1997年12月18日	コナミ	1～4人	32P	×		
HYBRID HEAVEN	RPG	7800円	2980円	1999年8月5日	コナミ	1人	53P	○		M対応
パイロットウィングス64	SLG	9800円	953円	1996年6月23日	任天堂	1人	×	×	あり	
爆笑人生64 めざせ！リゾート王	TAB	6800円	1980円	1998年12月24日	タイトー	1～4人	77P	×		
爆ボンバーマン	ACT	6980円	売り切れ	1997年9月26日	ACT	1～4人	1P	×	あり	
爆ボンバーマン2	ACT	6800円	2980円	1999年12月3日	ハドソン	1～4人	1P	○	あり	
爆裂無敵バンガイオー	SHT	5800円	4780円	1999年9月3日	ESP	1人	×	○	あり	
パズルボブル64	PUZ	4800円	2980円	1999年3月5日	タイトー	1～4人	64P	○		
バスラッシュ	SPT	7800円	6780円	2000年4月28日	ビスコ	1人	×	○	あり	
パチンコ365日	ETC	6980円	3380円	1998年5月29日	セタ	1～2人	121P	×		
BUCK BUMBLE	SHT	6880円	1980円	1998年12月18日	Ubiソフト	1～2人	3P	○		
遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980円	1980円	1997年12月26日	T&Eソフト	1～4人	34P	○		
パワーリーグ64	SPT	6980円	980円	1997年8月8日	ハドソン	1～2人	86P	×		

タイトル	ジャンル	定価	秋葉原価格	発売日	発売元	プレイ人数	CP	振	BB	その他
バンジョーとカズーイの大冒険	ACT	6800円	2979円	1998年12月6日	任天堂	1人	×	○	あり	
バーチャル・プロレスリング　64	SPT	6800円	950円	1997年12月19日	アスミック	1～4人	×	○		
バーチャル・プロレス2	SPT	6980円	4979円	2000年1月28日	アスミック	1～4人	29P	○		
Parlor！PRO64	ETC	6980円	4980円	1999年1月29日	日本テレネット	1人	24P	×		
ピカチュウげんきでちゅう	ETC	9800円	3780円	1998年12月12日	任天堂	1人	×	○	あり	VRS専用
ヒューマングランプリ	RAC	9800円	980円	1997年3月28日	ヒューマン	1人	22P	○		
飛龍の拳ツイン	格闘ACT	6980円	2950円	1997年12月18日	カルチャーブレーン	1～2人	47P	○		
ビーストウォーズ メタルス64	格闘ACT	7800円	6970円	1999年10月2日	タカラ	1～2人	×	○	あり	GBP対応
PDウルトラマンバトルコレクション64	SLG	6800円	4970円	1999年7月16日	バンダイ	1～2人	30P	×		GBP対応
ビートル アドベンチャー レーシング	RAC	6800円	2980円	1999年11月26日	EAS	1～4人	4P	○		
ファイティングカップ	格闘ACT	6800円	2980円	1998年12月11日	イマジニア	1～2人	2P	○		
ファミスタ64	SPT	6800円	売り切れ	1997年11月28日	ナムコ	1～4人	123P	×		
V-RALLY EDITION 99	RAC	7800円	2980円	1999年10月14日	スパイク	1～2人	×	○	あり	
FIFA ROAD TO WORLD CUP	SPT	6800円	1980円	1998年4月24日	EAS	1～4人	123P	×		
ぷよぷよ～んパーティー	PUZ	5980円	4980円	1999年12月3日	コンパイル	1～4人	×	○	あり	
ぷよぷよSUN64	PUZ	5980円	売り切れ	1997年10月31日	コンパイル	1～4人	×	○		
ブラストドーザー	ACT	6800円	2980円	1997年3月21日	任天堂	1人	14～56P	×	あり	
プロ麻雀　極64	TAB	6800円	4980円	1997年11月21日	アテナ	1人	28P	×		
プロ指南麻雀「兵」64	TAB	6480円	4980円	1999年10月30日	カルチャーブレーン	1人	×	×	あり	
HEIWAパチンコワールド64	ETC	7900円	3380円	1997年11月28日	ショウエイシステム	1人	×	×	あり	
HEXEN	ACT	6800円	1280円	1997年12月18日	ゲームバンク	1～4人	90P	×		
牧場物語2	SLG	6800円	5270円	1999年2月5日	パック・イン・ソフト	1人	32P	×	あり	
ポケモンスタジアム	ETC	6800円	3480円	1998年8月1日	任天堂	1～2人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスタジアム2	ETC	5800円	4770円	1999年4月30日	任天堂	1～4人	×	×	あり	GBP対応
ポケモンスナップ	ETC	6800円	2970円	1999年3月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
星のカービィ64	ACT	6800円	5970円	2000年3月24日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～	ACT	6800円	売り切れ	1998年4月30日	ハドソン	1人	×	○	あり	
麻雀64	TAB	7800円	5800円	1997年4月4日	光栄	1人	43P	×		
麻雀道64	TAB	6980円	4980円	1997年7月25日	ビデオシステム	1人	42P	×		
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900円	2980円	1997年8月1日	イマジニア	1人	×	×		
麻雀MASTER	TAB	9800円	1980円	1996年12月27日	コナミ	1人	14P	×		
マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー	PUZ	6800円	980円	1998年11月20日	カプコン	1～2人	×	○		
マリオカート64	RAC	4800円	3970円	1996年12月14日	任天堂	1～4人	121P	×	あり	
マリオゴルフ64	SPT	6800円	4970円	1999年6月11日	任天堂	1～4人	×	○	あり	GBP対応
マリオのふぉとぴー	ETC	9800円	売り切れ	1998年12月2日	ハギワラシスコム	1人	×	×		
マリオパーティ	TAB	5800円	売り切れ	1998年12月18日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マリオパーティ2	TAB	5800円	3980円	1999年12月17日	任天堂	1～4人	×	○	あり	
マルチレーシング　チャンピオンシップ	RAC	7900円	1970円	1997年7月18日	イマジニア	1～2人	45P	○		
森田将棋64	TAB	9800円	2979円	1998年4月2日	セタ	1～2人	102P	×		モデム内蔵
夜光虫II～殺人航路～	ADV	6800円	2972円	1999年10月22日	アテナ	1人	×	○	あり	
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	ACT	8900円	1980円	1997年6月27日	エニックス	1人	×	×	あり	
ヨッシーストーリー	ACT	6800円	4970円	1997年12月21日	任天堂	1人	×	×	あり	
RAKUGAKIDS	格闘ACT	6800円	6120円	1998年7月23日	コナミ	1～2人	42P	×		
ラストレジオンUX	格闘ACT	6800円	1980円	1999年5月28日	ハドソン	1～2人	×	○	あり	
Rally'99	RAC	6800円	2980円	1999年8月6日	イマジニア	1～4人	2P	○		
Let's スマッシュ	SPT	6800円	1980円	1998年10月9日	ハドソン	1～4人	7P	×		
64大相撲	SPT	7980円	1980円	1997年11月28日	ボトムアップ	1～4人	38P	○		
64大相撲2	SPT	6980円	1980円	1999年3月18日	ボトムアップ	1～2人	46P	○		
64で発見!!たまごっち	TAB	6800円	490円	1997年12月19日	バンダイ	1～4人	×	×	あり	
64トランプコレクション	TAB	6980円	2980円	1998年8月7日	ボトムアップ	1～4人	×	○		
64花札～天使の約束～	TAB	6800円	3980円	1999年10月30日	アルトロン	1人	×	×	あり	
ロボットポンコッツ64～七つの海のカラメル～	RPG	6800円	2980円	1999年12月24日	ハドソン	1～2人	×	×	あり	GBP対応
LODE RUNNER 3-D	PUZ	6800円	1980円	1999年7月30日	バンプレスト	1人	×	○	あり	
ワイルド チョッパーズ	SHT	6980円	5770円	1997年11月28日	セタ	1人	×	○	あり	
ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800円	1980円	1996年11月22日	エニックス	1人	72P	×		

秋葉原GBソフト価格

GBソフトもロムカセットの品不足が影響しているようで、値上がりしたソフトは少ないが、売り切れているものがいくつかある。特にコナミの『メタルギア ゴーストバベル』『パワプロクンポケット2』は、秋葉原では全く見かけなくなってしまった。ここ最近は新作GBソフトで発売日が延期されるものが目立っているけど、それもロムカセット不足が原因のようだ。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
RPGツクール GB	4800	3780	アスキー
ウィザードリィエンパイア	3980	2480	スターフィッシュ
カードヒーロー	3800	1980	任天堂
ゲームボーイギャラリー3	3500	2980	任天堂
サバイバルキッズ	4300	3980	コナミ
ゼルダの伝説 夢をみる島DX	3800	2780	任天堂
テトリスデラックス	3500	2979	任天堂
ドラクエモンスターズ	4900	3980	エニックス
ドラゴンクエストI・II	4900	3780	エニックス
ドンキーコングGB	3800	2480	任天堂
ハムスターパラダイス2（ちゅ～）	3980	売り切れ	アトラス
パワプロクンポケット2	4500	売り切れ	コナミ

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
ポケットカメラ	5800	2479	任天堂
ポケットモンスター金・銀	3800	2780	任天堂
ポケットモンスター赤・緑	3900	2480	任天堂
ポケットモンスターピカチュウ	3000	2480	任天堂
ポケットモンスター青	3000	1279	任天堂
ポケモンカードGB	3800	700	任天堂
ポケモンピンボール	3800	2980	任天堂
ポップンミュージックGB	4300	2980	コナミ
マリオゴルフGB	3800	1980	任天堂
メタモード	3980	2980	コーエー
メタルギア　ゴーストバベル	4500	売り切れ	コナミ
ワリオランド3	3800	2800	任天堂

NINTENDO POWER SFCソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000
	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	2000
	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	2000
	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
	上海III	8	なし	サン電子	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	2000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.2	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.3	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.4	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.5	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.6	12	64	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.7	12	64	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.8（6/1より）	12	64	任天堂	2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1	4	16	世界文化社	2000
	お絵かきロジック2	4	16	世界文化社	2000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
	晦 ーつきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	2000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー! パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦! ドカポン王国～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000

NINTENDO POWER GBソフト書き換え一覧

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
ACT	ゲームボーイギャラリー3	8	1	任天堂	1000
	スーパーマリオブラザーズDX（カラー専用）	8	1	任天堂	1000
	プチカラット（7/1より）	8	1	タイトー	1000
	カービィのブロックボール	4	1	任天堂	1000
	ゲームボーイギャラリー2	4	1	任天堂	1000
	スーパードンキーコングGB	4	1	任天堂	1000
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	4	1	任天堂	800
	スーパーマリオランド3 ワリオランド	4	1	任天堂	800
	ドンキーコング	4	1	任天堂	1000
	ドンキーコングランド	4	1	任天堂	1000
	星のカービィ2	4	1	任天堂	1000
	桃太郎電劇2	4	なし	ハドソン	1000
	熱闘 闘神伝	4	なし	タカラ	1000
	ストリートファイター2	4	なし	カプコン	1000
	ゲームボーイギャラリー	2	1	任天堂	1000
	星のカービィ	2	なし	任天堂	800
	メトロイド2	2	1	任天堂	800
	高橋名人の冒険島3	2	なし	ハドソン	1000
	GB原人2	2	なし	ハドソン	1000
	ボンバーマンGB3	2	なし	ハドソン	1000
	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	2	なし	コナミ	1000
	バイオニックコマンドー	2	なし	カプコン	1000
	魔界村外伝 THE DEMON DARKNESS	2	なし	カプコン	1000
	スーパーマリオランド	1	なし	任天堂	800
	ザ・首都高レーシング	1	1	ポニーキャニオン	1000
	パックマン	1	なし	ナムコ	1000
	バブルボブルジュニア（7/1）	1	なし	タイトー	1000
	レッドアリーマー～魔界村外伝～	1	なし	カプコン	1000
RPG	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	8	4	任天堂	1000
	海のぬし釣り2	8	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	化石創世リボーン2	8	4	スターフィッシュ	1000
	がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～	8	1	コナミ	1000
	サンリオタイムネット 過去編	8	4	イマジニア	1000

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
RPG	サンリオタイムネット 未来編	8	4	イマジニア	1000
	ぐるぐるガラクターズ（7/1より）	8	1	アトラス	1000
	女神転生外伝 ラストバイブル	8	1	アトラス	1000
	女神転生外伝 ラストバイブル2	8	1	アトラス	1000
	川のぬし釣り3	4	1	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	爆釣リトリーブマスター	4	1	コナミ	1000
	メダロット（カブトバージョン）	4	4	イマジニア	1000
	メダロット（クワガタバージョン）	4	4	イマジニア	1000
	アレサ2	2	1	やのまん	1000
	アレサ3	2	1	やのまん	1000
	ビタミーナ王国物語	2	1	ナムコ	1000
	ゴッドメディスン～ファンタジー世界の誕生～	2	1	コナミ	1000
	アレサ	1	1	やのまん	1000
	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	1	1	エポック社	1000
	ドラゴンスレイヤー1（7/1より）	1	なし	エポック社	1000
SPT	F-1レース	1	1	任天堂	800
	ゴルフ	1	1	任天堂	800
	テニス	1	なし	任天堂	800
SLG	スーパーブラックバスポケット3	8	1	スターフィッシュ	1000
	プリクラPocket3 タレントデビュー大作戦	8	1	アトラス	1000
	ゲームボーイウォーズターボ	4	4	ハドソン	1000
	プリクラPocket 不完全女子高生マニュアル	4	1	アトラス	1000
	プリクラPocket2 彼氏改造大作戦	4	1	アトラス	1000
	ミニ4ボーイ2	4	1	J・ウイング	1000
	あにまるぶり～だ～2	4	1	J・ウイング	1000
	昆虫博士	4	1	J・ウイング	1000
	ディノブリーダー2	4	1	J・ウイング	1000
	ゲームボーイウォーズ	2	1	任天堂	800
PUZ	カラムー町は大さわぎ!～ポリンキーズとおかしな仲間たち～	8	1	スターフィッシュ	1000
	～倉庫番伝説～光と闇の国	8	1	J・ウイング	1000
	ピクロス2	4	1	任天堂	1000
	モグラーニャ	4	1	任天堂	1000
	ヨッシーのパネポン	4	なし	任天堂	1000

ジャンル	ソフト名	Fブロック	Bブロック	メーカー	価格
PUZ	カービィのきらきらきっず	2	1	任天堂	1000
	マリオのピクロス	2	1	任天堂	1000
	SAME GAME	2	1	ハドソン	1000
	ドクターマリオ	1	なし	任天堂	800
	ヨッシーのクッキー	1	なし	任天堂	800
	パズルボブルGB	1	なし	タイトー	1000
SHT	ネメシス2	2	なし	コナミ	1000
	ソーラーストライカー	1	なし	任天堂	800
	サーガイア（7/1より）	1	なし	タイトー	1000
	スペースインベーダーズ	1	なし	タイトー	1000
ETC	本格四人打ち麻雀 麻雀王	8	1	童	1000
	カンヅメモンスター パフェ	8	1	スターフィッシュ	1000
	パチパチパチス郎～ニューパルサー編～	8	なし	スターフィッシュ	1000
	beatmania GB	8	なし	コナミ	1000
	遊戯王デュエルモンスターズ	8	1	コナミ	1000
	フェアリーキティの開運辞典～妖精の国の占い修行～	8	1	イマジニア	1000
	対戦詰将棋（新作ソフト・7/1より）	8	なし	アテナ	1000
	麻雀クエスト	8	1	J・ウイング	1000
	カエルの為に鐘は鳴る	4	1	任天堂	800
	ナムコギャラリーVol.1	4	なし	ナムコ	1000
	ナムコギャラリーVol.3	4	なし	ナムコ	1000
	コナミGBコレクションVol.1	4	なし	コナミ	1000
	コナミGBコレクションVol.2	4	なし	コナミ	1000
	GO! GO! ヒッチハイク	4	1	J・ウイング	1000
	カービィのピンボール	2	1	任天堂	800
	将棋2	2	なし	ポニーキャニオン	1000
	スーパー桃太郎電鉄2	2	1	ハドソン	1000
	人生ゲーム	2	1	タカラ	1000
	役満	1	なし	任天堂	800
	トランプコレクションGB（6/30まで）	1	なし	ボトムアップ	1000
	オセロワールド	1	なし	ツクダオリジナル	1000
	コナミGBコレクションVol.4	1	なし	コナミ	1000
	プロ麻雀 極GB	1	なし	アテナ	1000

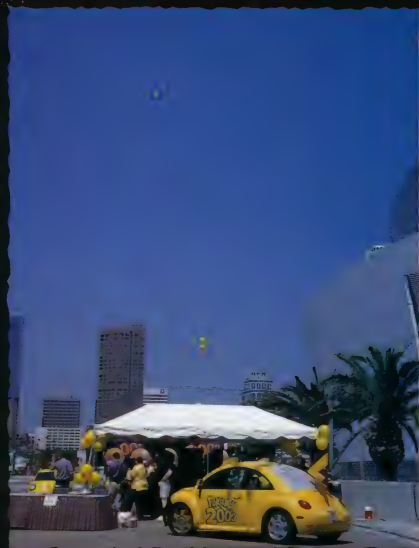
ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
EXPO 2000

Nintendo®

E3

From Los Angeles U.S.A.

ロサンゼルス レポート2000

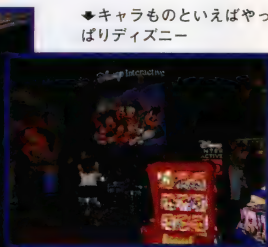
先月号に引き続き、ロスで開催された世界最大のゲームショー「E3」の模様をたっぷりお届け。伊藤アシュラさんのスクープインタビューもあるよ!

NINTENDO64

E3ロサンゼルスで好評のうちに閉幕

任天堂ブースは充実とバランス

世界最大のゲームショウ、E3が開催(5月11日～13日)されたのは先月号でお伝えしたとおり。今月は気になるソフトの話題を中心にお送りするぞ。1本でも多くのゲームが日本で発売されることを祈りつつ、さっそく見てみよう。もちろん一番気になるのは任天堂ブース。実は取材班は渡米前、今回の任天堂ブースは「ポケモン一色かも」なんて思ってました。ところがそれは大間違い。ポケモンはもちろん、『ゼルダ』から『コンカー』まで、色々なゲームがバランスよく配置されていたのだ。任天堂ゲームは、「子供向け」という色眼鏡で見られがちだけど、今回は『コンカー』や『エターナルダークネス』といった、大人も楽しめるゲームも加わり、かつてないほど充実したラインナップ。粒ぞろいの「第3世代のゲーム」(ピーター・メイン氏談)が、今年後半のアメリカにおける任天堂の力強さを感じさせてくれたのだ。

任天堂の新たなパートナー登場

下の表が今回の任天堂ブースに出展されていたゲームの一覧。レアのゲームが6タイトルも出展されていたのだ。まさに頼れるパートナーといったところ。そして今回、『エターナルダークネス』の開発元、シリコンナイツに、レアやレフトフィールドと同様、任天堂が資本参加を表明した。ドルフィン向けタイトルの開発も行っていく模様で、今後に注目だ! また、唯一のビデオ出展となった『キャットルーツ』は日本で開発中とのウワサもあるゲーム。気弱な猫と狂暴なネズミのコミカルな追いかけっこが目撃できたぞ。詳細は残念ながら不明。

◆キャラものといえばやっぱりディズニー

◆オリジナルで勝負の『ダイナソープラネット』

◆格好いいのもあれば…
◆かわいいのもあります

任天堂ブース出展ソフト一覧

NINTENDO64
- コンカーズ・バッド・ファー・デイ
- パーフェクトダーク
- ダイナソー・プラネット
- バンジョー・トゥーイ
- ミッキーズ・スピードウェイUSA
- スターウォーズ エピソードI:バトルフォーナブー
- インディアナジョーンズ・アンド・ザ・インファーナル・マシーン
- スタークラフト64
- エターナルダークネス
- エキサイトバイク64
- ペーパーマリオ
- マリオテニス
- カービィ64:クリスタル シャーズ
- WWF ノーマーシー
- マデンNFL2001
- テュロック3:シャドウ・オブ・オブリビアン
- キャットルーツ(ビデオ出展)
- ヘイユー、ピカチュウ!
- バイオハザードゼロ
- オウガバトル64
- ポケモンパズルリーグ
- ポケモンスタジアム
- サンフランシスコラッシュ2049
- ルーニートゥーンズ:ダックドジャース・スターリング・ダフィーダック
- ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

GameBoy
- ポケモン金・銀
- ドンキーコングカントリー
- パーフェクトダーク
- クリスタリス
- ワリオランド3
- ゼルダの伝説 ふしぎな木の実
- ウォーロック
- リトルマーメイド2
- アリス イン ワンダーランド
- シンデレラ
- ポケットサッカー
- ポケモンパズルリーグ
- ポケモン トレーディング カードゲーム
- トゥーム レイダース
- メタルギアソリッド
- ガントレットレジェンド
- エクストリーム スポーツ
- メリケイト アシュレイ
- トゥーン シルバニア
- ナスカー2000

やっぱり強いキャラ物

一方、任天堂以外のブースで目についたのは、定番もののスポーツやレース物が減っていたこと。その分、キャラクター物が目立っていたぞ。そうなると強いのはやっぱりディズニー。あちこちのブースでディズニーキャラを見かけたぞ(それだけに『ミッキースピードウエイUSA』以外はオリジナルを出してきたレアの凄さも際だっていた)。依然続く好景気を背景にしてか、アメリカでは3月にN64本体が売り上げNo.1に、『ポケモンスタジアム』も3月と4月の月間売り上げNo.1を記録している。GBがついに世界出荷1億台を超えるなど、まさにノリにノっている任天堂。そんな任天堂の注目タイトルを、サードパーティのゲームも交えながら、次ページから一挙に公開だっ!

レアパワー全開!レアから目が離せない!

N64ソフトは、すでに日本で発売・公開済みのゲームを除くと、まさにレアの独り舞台という感じ。主なゲームは以下のとおりだ。

コンカーズ・バッド・ファー・デイ
CONKER'S BAD FUR DAY

ひょっとすると、このゲームが今回の任天堂ブース最大の話題(問題?)作かも。3年の歳月を経て、大人向け(レイティングは「M」)になったこのゲーム、基本はレアお得意の3Dのアクションゲーム。でも以前のかわいらしい雰囲気が、すっかり変わってとってもお下劣なゲームに。つまり下品なのね。敵がお尻から火を噴いたり、巨大なボスの股間には、まーるい玉が2つぶら下がってたり、火を消すのにオシッコをかけたり…。でも、ただ下品なだけでなく、とっても笑えるゲームなのです。映画のパロディも盛り込まれていて、映像を見ているだけでもみんな大爆笑だったぞ。でもこの笑い、日本では難しいかな…。ちなみにタイトルの意味は、どんなにセットしても髪型がキマらない、そんなツイてない日のことを英語で「バッドヘアデイ」って言うんだ。コンカーはリスだから「毛皮」(ファー)なのね。果たしてコンカーはどんなツイてない日を迎えることやら…。

←恐竜に乗って、でっかいボスと対決するコンカー

←戦場に来てしまったコンカー。マシンガンで応戦だ

ケン・ロブに聞く『コンカー』

実はこのゲーム、現時点ではNOA、レアどちらのウェブサイトにも情報がまったく掲載されていない。NOAはどんな風に『コンカー』を売っていくつもりなのか、おなじみのケン・ロブ氏に聞いてみた。

『コンカー』の狙いは、テレビの「コメディドラマ」のようなもので、徐々に前フリをしてゆき、面の最後でオチがつく、そんなノリのゲーム。これまでのゲームは終わらせたいとか、先の面にいきたいから遊ぶというものだったが『コンカー』はもっと笑いたいから遊ぶ、そんな作りになっている。自分でも『コンカー』のデモをやるのはとても楽しい。みんなが笑ってくれるので、自分がコメディアンになったような気分になるからね。でも一番大事なのは、親御さんたちを怒らせないようにすること。だからマーケティングも、単に売るためだけでなく、このゲームがどんな人たちを対象としているのかきちんと知らせるためにお金を使う。子供にはこのゲームは買ってあげないで下さい。『コンカー』は18歳以上の、それもこの手の笑いを面白いと感じる人のためのゲームです、とね。(談)

←いつもE3では華麗なプレイぶりを披露してくれるロブ氏

『コンカー』のブースではビールが飲めたのだ

パーフェクトダーク
PERFECT DARK

←武器はすべて一新。舞台にあわせて未来的な兵器も登場するぞ

←ポケットカメラで自分の顔を取り込むシステムはボツに。う〜ん、残念

アメリカではE3の2週間後に発売された今作は、おなじみ『ゴールデンアイ』のバージョンアップ版ともいうべきゲーム。完成度の高かった前作から、さらに3年もかけて作り込んだだけあって、デキの良さはハンパじゃない。今回はシナリオモードを2人で遊ぶことも可能だぞ。トレーニングモードも充実していて、射撃の腕を磨くための練習場まである。またゲームを100%楽しむためにはメモリー拡張パックが必要だ。任天堂ブースでは、ジョアンナ・ダークのアダルトな魅力もあって、来場者の注目度も高かったのだ。

ダイナソープラネット
DINASAUR PLANET

←『ゼルダ』の2倍という大容量なので、キャラは驚くほどしゃべるのだ

←ダイナソーをプレイする任天堂の手塚さん

E3恒例のレアの隠し玉、今年はこれでした。512メガビットと大容量の『ゼルダ』風アクションゲーム。Z注目など操作系には『ゼルダ』の影響が色濃く感じられるが、会場で手塚卓志氏に伺ったところ、以前レアのスタッフに会った際、『ゼルダ』と同様の操作法の採用を薦めたとのこと。おかげで初めてでもまったく違和感なく遊ぶことができたぞ。主人公が連れている小さな恐竜はアイテムを取ってきたり、地面を掘ったり、敵の気をそらしたりと役に立ってくれる。荘厳なBGMも超必聴だ。拡張パックが必須。

まだまだあるぞレアの期待作

バンジョートゥーイ BANJO-TOOIE

⬆カズーイ1匹ならいつもよりも高く飛べるかな? 水中だって素早く泳げるぞ

⬆ボスも巨大になってパワーアップ? ボス戦は、古き良き時代のアクションゲームのテイストなんだって

ちょっと影が薄くなってしまった気がするけれど、ちゃんと開発は進んでいて、アメリカでは7月24日発売予定。今回は、バンジョーとカズーイが別行動できたり、ミニゲームやマルチプレイモードが加わったりと、かなりパワーアップしている。なんとマンボジャンボも使えるようになったのだ。だんだんとエスカレートするオープニングムービーは今作では8分以上になるとか。気になる「氷の鍵」など前作で残された謎については「まだ秘密」(ケン・ロブ氏)なんだって。このゲームは前作同様拡張パックは必要なし。

ミッキーズスピードウェイUSA MICKEY'S SPEEDWAY USA

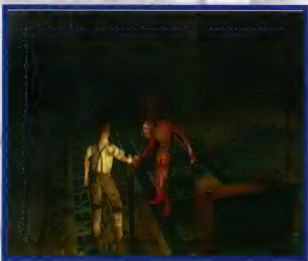
⬆グランドキャニオンなどの全米の名所をレースして回るのだ

⬆当然レアのゲームだけに対戦プレイもアツイぞ!

見た目は『ディディーコングレーシング』風。でも触った感じは『マリオカート』っぽい、といえば、完成度の高さも想像つくんじゃないかな? ここで紹介したレアのゲームは『バンジョー』を除いていずれも声をふんだんに使っているのだ。もちろんミッキーたちもしゃべりまくるぞ。「まるで実況しているかのよう」とはケン・ロブ氏。『ディディーコングレーシング』同様にアドベンチャー要素があり、さらわれたプルートを助けるためにミッキーと仲間たちが全米をレースするぞ。もちろん分割画面で4人対戦も可能だ。

その他の注目作も一挙公開

『スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊』を作ったルーカスアーツとファクター5が再び手を組んで開発しているのが『バトルフォーナブー』。時代設定をエピソードⅠに移したが、ゲームシステムは『ローグ中隊』を引き継いでいるようだ。両社は『インディアナジョーンズ・アンド・ザ・インファーナル・マシン』も共同開発中。こちらはすでに発売中のPC版の移植作で『トゥームレイダー』系のゲームだ。そうしてもう1本は、巷に『バイオハザード』系のゲームが溢れている中、任天堂が見込んだ開発元が作っているだけに注目したい『エターナルダークネス』。E3バージョンでもかなりの完成度だったぞ。リアルタイムムービーと声がふんだんに用意されているようだが、騒がしい会場ではよく聞き取れなかったのが残念。ストーリーは、有史以前から存在する魔物と人との2000年にわたる戦いを描いていて、グラフィック的には「大人向け」の1本だった。

⬆スターウォーズエピソードⅠ バトルフォーナブー

⬆エターナルダークネス

世界中でヒットしたレアの『ゴールデンアイ』に続けとばかり、007映画の最新作『ワールドイズノットイナフ』(EA)がゲーム化された。ジャンルは同じシューティングゲームで、人によっては「『ゴールデンアイ』に似すぎて、まずいんじゃない?」と心配するほど。それだけに出来は良かったぞ。同じシューティングの『テュロック3』(アクレイム)は、N64ではシリーズ最終作といわれ、今回は主人公が2人から選べ、ムービーも表情豊かにしゃべったりとパワーアップしていた。一方、最新TVシリーズのゲーム化が『バットマンビヨンド』(ケムコ)。舞台は従来のバットマンよりさらに未来の世界、年老いたブルース・ウェインからマスクを託された若者が主人公だ。ゲームはポリゴン版『ファイナルファイト』といった感じ。

⬆ワールドイズノットイナフの試遊台は常に誰かが遊んでいたのだ

⬆新バットマンはデザインもちょっと変って未来風。ハイテクだって利用するぞ

⬆テュロック3 シャドウオブオブリビオン

GBパワー米国でも絶好調

製造数100,000,000台突破!!

冒頭でも触れたように、ゲームボーイの世界累計出荷台数がなんと1億台を突破したのだ。1989年の発売以来、11年かかって築き上げたこの数字は、もちろんどんなゲーム機もなしえなかった快挙。実はE3の任天堂ブースには、ゲームボーイカラーを象った出荷台数メーターがあり、見たところ数日中にも大台を達成しそうな勢い。そして、右の写真が取材班が捉えた1億台到達の決定的瞬間だ！ アメリカでは昨年度だけで約800万台のゲームボーイカラーが売れていて、今年度もそれと同じか、またはそれ以上の売り上げが予想されている。そんな本体の好調なセールスに引っ張られ、E3では実にたくさんのGBソフトが出展されていたぞ。そして GBソフトでも我々を驚かせてくれたのはレアでした。それ以外で目についたのは、テレビなどでお馴染みのキャラクターたちのオンパレード。中には日本で発売予定のゲームもあるので、要チェックだ。

◆決定的瞬間は日本時間で5月14日の午前7時1分。64ドリームのスクープ写真です

パーフェクトダークフォーGBC
PERFECT DARK FOR GBC

◆南米のジャングルに潜む違法なサイボーグ工場を突き止めるのが任務だ

◆敵はN64版と同じく世界的な兵器開発会社データダインだ。やつらの悪巧みを暴け

振動カートリッジを使い、ポケットプリンタ対応、赤外線通信に加えて64GBパックにも対応という贅沢なゲーム（おまけに声まで入っているとか）。ゲームを進めるにつれ、2人対戦も可能になり、マップを赤外線通信で友達と交換することも可能だ。ゲーム自体は、主に見下ろし型の画面で進むアクションゲーム。ストーリー的な繋がりはないものの、時間軸の上ではN64版の前にあたり、ジョアンナ・ダークの最終訓練という設定。きっと、レアがやればGBCでここまでできる、というゲームになっているだろうね。

気になるGBタイトルをピックアップ

任天堂のGBソフトでは『ゼルダの伝説ふしぎな木の実』、『ポケットサッカー』(意外と評判が良かったのだ)、『リトルマーメイド2』(なぜかピンボールゲーム)、などがあった。任天堂以外のブースを見てみると、キャラクター物ではディズニー作品をゲーム化した『ジャングルブック』『ドナルドダック』(共にUbiソフト)などがあり、他にもケムコの『空飛ぶトウィティー』やサンソフトの『ムーミンの大冒険』など、日本発売予定のソフトも出展されていたぞ。また、おもちゃのマッチボックスを題材にしたゲーム『ミッションブラボー』(マテル)や、ちょっと大きな子ども向けには『スパイダーマン』『Xメン』（共にアクティビジョン）が、そして女の子向けには、TVドラマ「フルハウス」で有名なオルセン姉妹のゲーム『ゲットアクルー』などがあった。それから変ったところでは、マイクロソフトの名前がついたゲームが3本。いずれもちょっとした暇つぶしにもってこいのミニゲーム集のようなもの。その他、気になるところでは、画面写真などは一切無かったものの、ナツメが『ルフィア』最新作の発売をアナウンスしていた（『ルフィア』とは海外版『エストポリス伝記』のこと）。とまぁ、まさに百花繚乱。GBユーザーの年齢層の幅広さを実感できる各社の出展作でした。

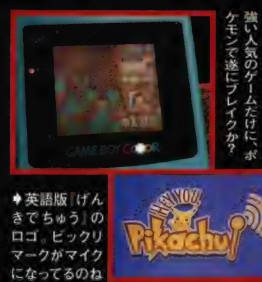
◆画面を見ただけで、ムズムズしてきます。早く遊びたいっ

◆トゥイティーって実はカナリアなのだ。舌っ足らずのしゃべり方もとってもキュート

◆ちょっと不思議な気もするゲームです。でも発売元はマイクロソフトじゃないのだ

ポケモンパワー in U.S.A.

アメリカでは「金・銀」が10月に発売予定で「ヘイユー、ピカチュウ！」(ピカチュウげんきでちゅう)も秋発売とポケモン関連でまだまだ盛り上がりそうなのだが、日本人の目からすると発売済みのタイトルばかりで、ちょっと寂しかったのも事実。初公開のタイトルって「ポケモンパズルリーグ」(N64、GB)だけなんだもんね。ポケモンの新しい話題はしばらくお預けかな？

◆GBC版パズルリーグ。根強い人気のゲームだけに、ポケモンで遂にブレイクか？

◆英語版「げんきでちゅう」のロゴ。ビックリマークがマイクになってるのね

INTERVIEW 1

米国から欧州へ任天堂の海外事情

【ヨーロッパ任天堂(NOE)社長】
おおた しげる
太田 茂さん

PROFILE
1957年東京都生まれ。横浜市立大学商学部卒。80年、アメリカ任天堂設立後に渡米。90年、ヨーロッパ任天堂社長に就任

【任天堂 広報室 企画部部長】
かわぐち こうじ
川口 孝司さん

PROFILE
1971年、任天堂に入社。これまで、宣伝広告プロモーションの実務を手がける。1998年、広報室企画部部長に。

任天堂の原点は『ドンキーコング』

―― 最初に、太田さんが、NOA(アメリカ任天堂)に入られた頃の話を伺いたいんですが。

太田 僕は1980年に任天堂に入社して、その半年後にアメリカに渡ったんです。

川口 太田君がアメリカに行ったときのことはよく覚えていて、確かあの年にジョン・レノンが暗殺されたんだよね。

太田 そうです。ちょうどニューヨークに着いた日(12月8日)なんです。で、翌日の朝にテレビを見たら、ビートルズの特集をやっていたんですね。何にも知らなかったものだから、「やっぱりビートルズはアメリカでも人気があるんだなあ」と思ったんです(笑)。そしたら、荒川が「ジョン・レノンが殺された」って言うんですね。ちょっとショックでしたね。

―― NOAが設立されたのは現在のレドモンド(シアトル近郊)ではなかったんですよね。

太田 ええ。最初はニューヨークにいまして、半年くらい後にシアトルに移ったんです。

―― どのような経緯でアメリカで働くことになったのですか?

太田 荒川から、「文系の仕事をお前がやれ」と言われたんです。で、理系の方にもう1人いて。だから、何でもやっていましたね。

―― ゲームの評価もしてたとか。

太田 やっていましたね。当時、印象に残っているのはファミコン版の『ゼルダ』とか、コナミさんの『悪魔城ドラキュラ』とか。あの頃から「ちょっと違うゲームが出てきたな」という印象が残っていますね。

―― 80年入社ですと、学生時代にゲームにハマっていたということはなかったわけですよね。

太田 入社する前年に『インベーダー』が流行っていて、あれにすごくハマりました。あと、2ヵ月半くらいアメリカに遊びに行っていたので、アタリ社の業務用のゲームに相当ハマりまして、帰国してから「ゲームの会社に入ろう」と思ったくらいなんです(笑)。

―― NOAで働きはじめて、印象に残っていることはありますか?

太田 最初は、業務用の『レーダースコープ』というゲームからセールスをはじめたんです。確か3000台の筐体を日本から運んできたんですが、ほとんど売れなかった(笑)。それで、しょうがないから、コンバージョンして作り替えたのが『ドンキーコング』なんです。その、ロムを差し替える作業は僕らもやりまして…。でも、ヘタなものだから端子がつぶれたりしてましたね(笑)。

―― 1つ1つ手作業でおやりになったわけですね。

川口 改造したんだよね(笑)。

太田 そう(笑)。それで、どうなることかと思ったら、売れましてね(笑)。オフィスの近くに「タバーン」という居酒屋みたいなお店があって、業務用のゲーム機がいっぱい置いてあったんです。そこで様子を見ていたら、みんな『ドンキーコング』で遊んでいるんです。本当にビックリしましたね。

宮本さんの出世作『ドンキーコング』(1981年)。『ドンキーコング64』にも移植されているので、「任天堂の原点」を味わってみよう

―― そのゲームを作ったのが新入社員だった宮本さん…。

太田 そうです。

川口 彼はID(工業デザイナー)として任天堂に入ってきて、商品のパッケージやマニュアルなんかを作る部署にいたんです。で、『レーダースコープ』がたくさん売れ残ってしまって「何とかしなきゃ」ってことになって、「宮本は確かゲームが好きだったな。だから、お前がやれ!」って(笑)。

―― もう伝説的な話ですよね。あと、印象に残っていることはありますか?

太田 その『ドンキーコング』が訴訟されたことですね。

―― 映画会社のユニバーサルが『ドンキー』は『キングコング』の盗作ではないかと訴えた件ですね。

太田 せっかくゲームが売れてうまくいきはじめたのに、「なんだコレは?」と思いましたね(笑)。この訴訟については、川口さんも担当さ

Photo Column E3フォトコラム 【任天堂ブース編】

5月11日から3日間、ロサンゼルスで開催されたE3。ここでは、先月号でお伝えできなかった情報を写真とコラムで紹介していくぞ。

任天堂ブース

アメリカでの年末商戦のメインは「ポケモン金・銀」とあって、ルギアとホウオウの大きなパネルがぐるぐる回っていたのだ。右奥に見えるのはピカチュウの巨大なしっぽ。

任天堂ブースの入り口をピカチュウに奪われた(扉写真参照)とはいえ、任天堂の顔はやっぱりマリオ。任天堂の関係者が打ち合わせをするためのラウンジ「カフェマリオ」は今年も健在だったのだ。コーヒーショップ「スターバックス」のマークに似ていてイカスでしょ。

カフェマリオ

ムジュラの仮面

日本では発売中の『ゼル伝ムジュラ』も出展されていて、実際にプレイすると特製ピンバッチがもらえたのだ。もちろん読プレ用にゲットしたので、プレゼントコーナーを見てね。

れたんですよね？

川口　やりました。『ドンキーコング』というゲームをビジネスとして見た場合、日本での家庭用の市場を作り、アメリカでも一度崩壊したゲームマーケットをもう一度再構築する引き金になったソフトなんです。それと、任天堂が国際的な訴訟に巻き込まれたのも、ユニバーサルの事件が最初のことだったんです。僕は、そのとき総務にいて、初めて海外の訴訟を経験したわけですが、任天堂が世界的な企業として成長していくうえで重要な事件になったと言えるでしょうね。とくにアメリカでは訴訟は避けられませんから。そのときの弁護士さんは、初日にE3会場に来てましたね。

――　ジョン・カービィさん。

川口　そう。『星のカービィ』の元になった…。

――　あと、カービィ式掃除機というのがアメリカにあって、それが由来だという話もありますね。

川口　そうですね。でも、カービィというネーミングには、任天堂を救った弁護士さんへの想いも込められているんです。…で、その後、アメリカに進出した企業が次々と訴えられるようなこともあったわけですが、「僕ら、そんなこと何年も前に経験したよね」って。ドンキー訴訟では、大変な労力と大金をつぎ込み、ものすごいプレッシャーを負ったわけですけど、そのようなことを経験してクリアにしてきましたから。だから、『ドンキーコング』というゲームは任天堂にとって原点でもあるんですね。

――　その筐体はしっかり保管されているんですか？

太田　NOAには置いてありますね。

――　京都にはあるんですか？

川口　きっと、どこかにあるでしょう。どこかにね（笑）。

アメリカで10年 ドイツでも10年

――　NOAが設立されて、今年でちょうど20年ですね。

太田　20周年だ。どうしましょ。何かもらえるのかなあ（笑）。

――　で、NOE（任天堂ヨーロッパ）を作られてちょうど10年なんですね。

太田　ええ。90年の2月に作りまして、そのとき、現地ではGBもまだ出ていなかったんです。それに、8ビット（FC）もそんなにうまくいっていなくて、ドイツのディストリビューター（販売代理店）が「もう、できないよ」って泣きついてきたんです。「販売権を返すから、任天堂が直にやってくれ」という感じで。それで、ドイツのフランクフルトにNOEを作ることにしたんですね。

――　当時の苦労話は？

太田　僕個人の話ですけど、最初の半年くらいアパートに入れなくて、2～3週間に1度、ホテルを転々としていまして、それがとてもしんどかったですね（笑）。で、NOEを作った年の8月にGBを発売することになったんです。

◆NOEのホームページ。地図上でピンが押してある場所がフランクフルトだ。英語の話せる編集者を募集しているぞ（www.nintendo.de）

――　1990年ですから、日本より1年遅れての発売ですね。

太田　そうです。で、ベルリンの地区をウォッチしていまして、「なんか売れてるみたいだ」というので、実際にお店に行って数を数えてみたら、「本当に売れてるよ」って（笑）。それで、最初の年は40万台くらい売れたと思いますね。

――　ドイツ国内のみの数字ですね。GBを引っ張ったソフトは…。

太田　やっぱり『テトリス』ですね。

――　アメリカとヨーロッパの違いはどんなところですか？

太田　ビジネスをはじめるにあたって、準備するのに時間がかかるんです。たとえば、電話でも、アメリカだったらすぐに引くと思うんですけど、向こうだったら2ヵ月待たなきゃいけないとか。あと、家具も3ヵ月待ったりとか。大したものじゃないのに、受注生産みたいな感じなんですね。それに、お店も夕方の6時半頃には閉まってしまうんですね。日曜日は完全な休みで、土曜日は2時までだったんです。いまは4時までやっていますけど（笑）。だから、「すごい不便なところに来たなあ」と思いましたね。

――　ゲームの嗜好の違いはいかがですか？

太田　アメリカではエンターテイメント系なものを受け入れる土壌がすごくあると思うんです。でも、ヨーロッパの場合は、ちょっと保守的な面があるでしょうね。ただ、国によって違うところがあって、イギリスはアメリカに近い部分がありますし、ドイツは逆に保守的で、ユーザーも子供中心なんですね。

――　いちばんゲームが売れてる国はどこなんですか？

太田　イギリスですね。この国は新しいものを受け入れるのが早いんですけど、冷めやすいところもあるんです。逆にドイツはいちばんゆっくりくるんですけど、じわじわ売れ続けるようなところがありますね。

――　NOEは何カ国くらいをカバーされているんですか？

太田　任天堂の拠点を直に置いているのは、ドイツ、フランス、スペイン、オランダ、ベルギーですね。で、イギリスなど、その他の国については、ディストリビューターにやってもらっています。

――　ヨーロッパで好まれるゲームジャンルは？

太田　イギリスはやっぱりアメリカに似ていて、格闘系とか『バイオハザード』のようなものの人気が高いです。あと、レースゲームはヨーロッパ中で強いですね。

350ドルのピカチュウ

こちらはショップ用品コーナーで見つけたピカチュウ人形。なんと日本円で約38500円もするのだ（おでこのシールは値段表）。こんなに高いのは、店舗のディスプレイ用だから。大きさも1メートルくらいあります。

マリオさんも38500円です

ゼルダのフィギュア

こちらもショップ用品コーナーで見つけたゼルダグッズ。シークやスタルフォスのフィギュアが飾ってあって、めちゃくちゃ欲しかったのだけど、会場内での物販はなし。なので、街に出て、読プレ用にと、あちこちお店を探し回ったもののゲットできず。残念です。

ドルフィンを発見！

会場ではドルフィンとGBアドバンスといった、次世代機の発表がなかった今回のE3。でも、壁面に映るドルフィンを発見したのだ。レーザー光線でNINTENDOマークやキャラを投影していたんだけど、一瞬だけ、ドルフィンが壁を泳いでいったのでした。

――　やっぱりF1…。

太田　そうですね。ヨーロッパ中で人気なのはF1とサッカーゲームです。逆に言うと、スポーツゲームはその2種類しかないんです。アメリカだと野球やバスケット、アイスホッケーやアメフトなどもあってバラエティに富んでいるんですが、ヨーロッパはこの2つだけです。

――　ほかにも国情の違いはあるんでしょうか？

太田　たとえばドイツでは、暴力もののソフトが規制されていますね。やはりナチスの反省がありますから、戦後にそのような規制をするようになったんだと思います。逆にイギリスだと許容範囲が広いですね。

――　ソフトを出す場合、何カ国語のバージョンを作るんですか？

太田　まず英語で、ドイツ語、フランス語…、そしてスペイン語が入るときとイタリア語が入る場合がありますね。これはゲームによって変わります。たとえば『ポケモン』では5カ国語のバージョンを出しました。

大成功したポケモンのヨーロッパ進出

――　ヨーロッパでのN64は、最初は勢いがあったけど、最近は元気がないという話を聞きますが…。

太田　確かに落ち気味のところもあったんですが、この春に『ポケモンスタジアム』を出したところ、ドーンと盛りかえしてきていますね。

――　ヨーロッパでもポケモンの人気はすごいですね。フランスで『ポケモン赤・青』がゲームソフトの売上げの最高記録を樹立したとか…。

太田　そうですね。とにかくよく売れていまして、去年の10月に発売して、ヨーロッパ全土で実売420万本を達成しているんです。

――　映画の方も好調だとか。

太田　はい。公開直後の週末は5カ国くらいで、これまでの興行収益の記録を塗り替えたという話ですね。

――　ポケモンのヨーロッパ進出にあたっては、NOAの指導みたいなことはあったんですか？

太田　そうですね。NOAの方法論をかなり踏襲しました。最初にテレビアニメをはじめたんですが、その前からいろんなプロモーションをやったんです。ドイツでは2年毎に家庭用のエレクトロニックショーが開かれるんです。そのイベントが開かれる2週間くらい前から、たとえば市内を走るバスにシールを貼って、ポケモンの一部が見えるようにしたりとか、夜にビルの壁に光でポケモンを投射したりとか。あと、ラジオ局と協力して、「キミはポケモンを見たか？」って流して、いきなりポケモンの着ぐるみを通りで歩かせたりとか…。それに、町の中心部に球体の建物があったので、それをモンスターボールの色に塗り変えて、そこをポケモン本部にして、メディアの方や子供を招待しました。あと、ポケモンのバスやバイクも作りまして、ドイツの10都市を回ったりもしましたね。

――　ヨーロッパでのRPGの人気はいかがなんですか？

太田　RPGはドイツが強いですね。きっと文字をよく読む文化を持っているからだと思うんです。逆に、ラテン系の国などではRPGはイマイチだったんです。でも、『ポケモン』だけはどの国でもまんべんなく売れていますね。

――　いちばん売れてる国は？

太田　ドイツですね。その次がフランス、イギリスと続いて、スペイン…、イタリアはスタートしたのが遅くて今年の2月から販売を開始したんですけど、火がついていますね。

――　そもそも『ポケモン』の企画を田尻（智）さんから聞いたのは川口さんだったわけですよね。

川口　田尻君が話を持ってきたのは15年くらい前の話だと思うんですけど、『ポケモン』のルーツは、田尻君が糸井さんのエイプに持ち込んだアイデアなんです。その頃から山内社長は「ゲームが早晩行き詰まるよ」って言っていたんです。「ゲーム業界のために何をしなければならないか」。山内社長が出した結論は、ゲーム業界には任天堂の宮本茂や、チュンソフトの中村光一のような天才がいると。で、音楽や漫画、映画などの世界でも活躍している天才が何人もいるはずで、その人たちの才能をゲーム業界に取り入れることで、行き詰まり感を打開できるんじゃないか。そのために糸井さんの人脈を利用して、一緒にエイプという会社を作って、そういった天才を集めようとしたわけです。そこに田尻君という天才がポケモンの企画を持ってきたわけですけど、いまのゲーム業界を見たとき「行き詰まる」という予測は正しかったと思うんですね。ハードはどんどん進化しているけど、ソフトの方が行き詰まっていて。ゲームは映像の方ではどんどん進化しているけど、ゲームそのものの本質の部分で育っていない。

――　それはE3で会った人が口を揃えて言っていますね。

川口　ポケモンはワールドワイドに受け入れられているという現状があるわけですが、元をたどれば、任天堂が天才を集める場所を用意したということに行き着くわけです。ところで、アシュラさんはご存じですよね。

――　もちろんです（笑）。

川口　実はアシュラさんもエイプに来た人材なんです。スーパーファミコンの『マリオペイント』でビデオを作ったことがあるんですが、その絵を描いたのがアシュラさんだったんですね。アシュラさんもすごい人材ですよね。今度、ポケモンのマンガを描くことになったんですよ。あの、「スヌーピー」のチャールズ・シュル

↑「任天堂公式ビデオ　マリオペイント」に収録されていた、アシュラさんの作品の1つ「マンダラ」。ビデオの制作はエイプが担当

Photo Column　E3フォトコラム

宮本さんが見せ物に？

任天堂ブースには会議室がいっぱいあるのだけど、ガラス張りになっていて中は丸見えなのだ。そこで、海外メディアの取材を受ける宮本さんを発見！　来場者たちは、世界のミヤモトを目の当たりにして喜んでいたのだ。

リンカーン前会長もたじたじ？

「パーフェクト・ダーク」の主役、ジョアンナ・ダークさんと記念写真を撮るハワード・リンカーン前会長。リンカーン氏は現在、佐々木投手が活躍するシアトルマリナーズの球団代表です。

ヤドキングと岡本さん

任天堂ブースに現れた、カプコンの岡本吉起さん。岡本さんが制作中のGBソフト「ゼルダの伝説　ふしぎな木の実」についてお聞きしたところ、「すごくよくなってきていますよ」とのこと。E3でももちろん出展されてました。

ツの後継ですよ。

—— ええ、アメリカに来てはじめて知りました(88ページ参照)。本当にすごいことですよね。

外務省の依頼でアメリカで講演活動

—— ポケモンが世界中で受け入れられているのは、どこに理由があるんでしょうか?

川口　マーケティングも含めて、いろんなメディアをうまく使えたと思うし、宣伝広告などもうまく左右したと思いますけど、やっぱり世界観の勝利だと思います。国によって文化とか、子供に対するしつけや教育はぜんぜん違いますよね。でも、国情が違ってもポケモンが等しく受け入れられているというのは、ポケモンの中に普遍的な世界観があるからなんですね。

—— 日本語のポケモンカードも解説本が出るくらいアメリカでも人気があって、日本の文化輸出にも貢献していますね。

川口　今年、外務省の人と仕事をする機会があったんです。その人は「いまだに、『日本といえば、ゲイシャやフジヤマ』としか認識していない人が、海外ではものすごく多い」と言うんですね。そんな旧態依然のイメージを払拭するために、外務省が日本の文化人や産業界で活躍している人を外国に連れていって、講演会や展示会を開いているんです。それで今年はポケモンが選ばれて、外務省の依頼でアメリカで講演活動をしたんです。知らなかったでしょ?

—— まったく知りませんでした。

川口　それで、石原さんと小学館のプロデューサーの久保さんと3人で、「なぜ、アメリカでポケモンビジネスが成功したか」をテーマに、宇多田ヒカルが入学する(笑)、コロンビア大学など3カ所で講演会をやったんです。そのような機会を与えられたのは、ポケモンに関わったことで実現できたわけですが、とてもエキサイティングなことでしたし、ものすごく光栄なことでしたね。

—— すばらしいことですね。

川口　ホントに。ポケモンというのはゲームである以上、やっぱりいいゲームでなければならないんですね。「いいゲームとは何か?」となったときに、いろんな定義はあると思うんです。『ポケモン』のよさって、間違いなくあの世界観にあると思いますよ。もともとは、たかだか8ビットのモノクロゲームですよ(笑)。それが世界中で受け入れられて、ゲームや関連商品、出版物で、ポケモン関連の商品はおそらく…、いや確実に世界中で1兆円の売上げを実現しているんですね。

—— すごいですね。

川口　いま、太田君もヨーロッパにいて大変でしょ?

太田　大変ですね。今年はヨーロッパ全域で『ポケモン赤・青』を1000万本売る予定になっています(笑)。

Nintendo of America社長 荒川 實さんからのメッセージ

Message

■NOAが設立20周年を迎えましたね。

荒川　約1000人のNOAの社員とお祝いをしました。楽しかったですよ。もう20年も経ったというのが信じられません。これまで様々な成功を収めましたが、最初にゲームを売るためにニューヨークまで行った時のことが、つい昨日のことのように思い出されます。我々の作ったゲーム機は、今やたくさんの家庭に普及し、お客さんは我々の製品を変わらずに愛しつづけていてくださいます。これもNOAの社員の懸命な努力があったからこそで、彼らには感謝しています。

■この20年間で、もっとも楽しかったことはどんなことですか?

荒川　そうですね、『テトリス』の権利を得るために、ハワード・リンカーン(前会長)とロシアへ行ったことでしょうか。ご存じのように『テトリス』は、初期の段階のGBを成功に導いた功労者です。ロシアへの旅は、2人ともまだ行ったことのない地だったので、とても興奮しました。交渉の見通しすらつかず、着いたホテルの古いエレベーターを使い、粗末な環境のオフィスにたどりつきました。ホテルや食事、それに交通手段も、まったく信じられないくらいひどい環境でした。それでも、最後には『テトリス』の権利を手に入れることができたんです。苦労が大きかったからこそ、初めて、手に入れたときの歓びも大きかったですね。

■この20年間でもっとも辛かった思い出は?

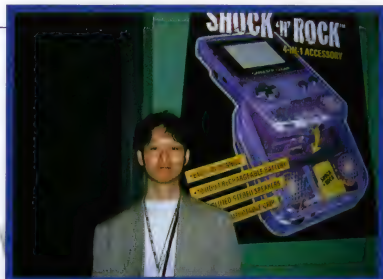
荒川　「過去20年間でもっとも辛かったことは何か?」と思いをめぐらせるのは悲しいことですね。山内(溥・任天堂社長)が「なんとかアメリカのためになることをしよう」と、シアトルマリナーズに出資しようとした時のことでしょうか。その時、極めて少数ながらも、アメリカに反日感情が存在することを知りました。結局、買収は受け入れられ、マリナーズも今ではすばらしいチームになっています。あの時も、そして今でもそれは山内の善意の行動なのです。今では人々も分かってくれて、感謝してくれますが、最初はそうも行きませんでしたね。今はハワード・リンカーンが球団代表になっていますから、とてもいい状態になっています。

■『コンカー』が17歳以上のゲームに指定されたことについて、どのように考えますか?

荒川　任天堂はゲームのマーケティングにはとても気を使っています。今では50%以上のプレーヤーが18歳以上ですから、小さい人から年上の人まで、あらゆる年齢層に興味を持っていただけるゲームを揃えるのは重要なことです。消費者が成熟すれば、業界もそうならなければなりません。E3でも、そしてリサーチでも、多くのプレーヤーが「『コンカーズバッドファーデイ』は楽しい」と言ってくれましたよ。

■最後に日本の任天堂ファンにメッセージをお願いします。

荒川　まず、「この業界がなぜうまくいっているのか?」を考える必要があります。アメリカにはたくさんの熱心な任天堂ファンがいますが、それは何よりもゲームのおかげなんです。我々は依然としてほかのどの会社よりもうまくゲームが作れますし、そのゲームがたくさん売れるのも、そのゲームがすばらしく、そして楽しいものであるからです。ですから、ファンの皆さんへのメッセージはただ1つ、「ゲームこそ命」です。

小澤さんもげんきでちゅう

アンブレラの小澤宗明さんもパチリ。今回初めて、アメリカで公開された『ヘイ・ユー、ピカチュウ!』(ピカチュウげんきでちゅう)なんだけど、「日本人の英語だと、言葉が通じにくい」のだそうです。背景のポスターは、ゲームボーイ用振動パック(ステレオスピーカーつき)。サードパーティの製品なので、日本での発売は不明。

ピカチュウおじさん

アメリカ版ピカチュウおじさん。とても真剣な表情でプレイしていたので、ほほえましかったです。ところで、右奥にいるのは、電撃グループを率いる塚田さんじゃあ~りませんか。

E3は業界関係者とマスコミ関係者のためのイベント。なので、一般公開日はなく、基本的には「18才未満」の人は入れないことになっている。なのに、こんなシーンを見ることも少なくないのだ。なぜ?

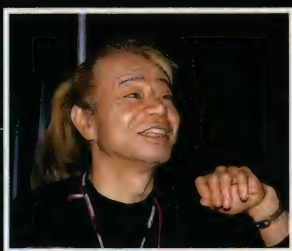
こども新聞の記者?

INTERVIEW 2

全米400誌の新聞で漫画連載スタート!

【クリーチャーズ取締役】
いとう あしゅら
伊藤アシュラさん

PROFILE

1950年東京生まれ。ポケモンモデリングディレクターとして、「ポケスタ」シリーズやポケモンアニメのエンディングなどを手がける。また、「MOTHER3」の人物キャラのデザインも担当

「スヌーピー」の後は「ポケモン」漫画だ!

—— 「ポケモン」の4コマ漫画をアメリカの新聞で連載することになったそうですね。本当におめでとうございます!

アシュラ　何それ〜? いったい誰から聞いたの?

—— アメリカにもいろんな情報網を持ってますから(笑)。

アシュラ　そりゃあ、ウソでしょう〜。また、宮本さんがペラペラしゃべったんでしょう(笑)。

—— いや、違う方から…。で、いつから連載がはじまるんですか?

アシュラ　たぶん、7月の終わりくらいから、全米400紙に配信されることになっています。

—— 400紙もですか?

アシュラ　ええ。400冊じゃありません(笑)。それだとミニコミになっちゃうんで。具体的には、ロサンゼルスタイムズ、シカゴトリビューン、ワシントンポスト…、その他いろいろ。シアトルタイムズなんかもそうかな。だから、主だった全米の新聞は全部カバーされるんじゃないでしょうか。

—— それはすごい。連載をはじめるにあたっての意気込みは?

アシュラ　意気込みなんてないよ〜。「死ぬまでやれ」って言われているんで、「あと1年半くらいしかないなあ」って(笑)。

—— あはは(笑)。

アシュラ　あなたねえ〜、僕は本当に死にますよ。ゲームを作らなきゃいけないし、漫画も描かなきゃいけないしで。シュルツさんはゲームを作っていなかったんだから〜。

—— 「スヌーピー」を描いていたシュルツさんが亡くなられて、そのあとをアシュラさんが描かれることになったわけですよね。

アシュラ　そうなんですよ。最初は「スヌーピーの次はポケモン」ということになって、日本で発行済みの漫画をそのまま翻訳するような話もあったようなんです。でも「それではダメ」ということになって…。で、その頃僕は、クリーチャーズの役員の立場で、「そうだよねえ。せっかくアメリカに進出するのであれば、いい人に描いてもらわないとねえ」なんて呑気にかまえていたんです(笑)。それで漫画家さんを探すことになって、その人たちの作品を見ては、「この人はあちゃーですねぇ」とか「え? この人? う〜ん、どないなもんでしょうねぇ」とか言っていたんですよ。そのとき、オレ、絶対安全地帯にいたから(笑)。

—— (爆笑)。その安全地帯にいたアシュラさんがどういうわけで?

アシュラ　NOAのゲイル・ティルデン副社長は、僕が昔「Nintendo power」誌で「スターフォックス」とか、「スーパーメトロイド」の連載をやっていたときの編集長だったんです。彼女はいま、アメリカのポケモンの統括をやっているんですけど、なかなか彼女のお眼鏡にかなうような作家がいなくって…。で、そういう困った時って、人間というものはだいたい低いほうに流れるものなんですね。

—— それは違うでしょう(笑)。

アシュラ　人間なんて、そんなものなんですっ! で、クリーチャーズの広報担当のバカが…(笑)、「ゲイル

◆E3開幕前に行われたポケモンプレスカンファレンス。挨拶に立ったNOA副社長のゲイル・ティルデンさん(左)も楽しそうだったぞ

さんも納得して、日本側も納得する漫画家なんて1人しかいない」なんて言い出しやがったんですよ(笑)。でもやっぱり、ポケモンというのはゲームフリークの杉森(建)君が中心になって創ったキャラクターですし、自分が評価されたというより、ポケモンが評価されたわけで、そんなにプレッシャーを感じていないんですけどね。

—— でも、アメリカの新聞で漫画連載をするなんて、快挙ですよ。

アシュラ　アメリカでもポケモンの存在がとても大きくなって、でも一方では、一過性のブームで終わってしまう危険性もあると思っているので、「ポケモンを長生きさせていくために役に立つのであればうれしいかな」という気持ちはありますね。どう、この優等生的なコメントは?

—— あはは(笑)。で、この話が決まったのはいつごろなんですか?

アシュラ　4月くらいじゃないですか。

—— 連載がはじまれば、ビバリーヒルズに豪邸を建てて、創作活動に専念するような生活も…。

アシュラ　何を考えてんだよー!

Photo Column

E3フォトコラム 【その他ブース編】

任天堂ブースを離れても、見るべきモノがいっぱいのE3。フォトコラムの後半は、気になるアレやコレを紹介していくぞ。

サッカー界の女王

サウスピークのブースでサインをするのは、アメリカ女子サッカー界のヒロイン、ミア・ハム(日本で言うと、ヤワラちゃん的存在か?…違う?)。で、彼女の名前を冠した、「ミア・ハム サッカー64」というN64ソフトが発売されるというわけ。

こちらは、「NFL QB CLUB 2001」(N64)のPRのため、アクレイムの特設リングに登場したアメフト界の英雄、ブレット・ファーブ(日本で言うと、ジャイアンツの松井的存在?)。前日は、元ヘビー級チャンピオン、ジョージ・フォアマンも来ていたのだ。

アメフト界の英雄

猿の惑星

N64とは関係ないけど、SF映画の名作を元にした「猿の惑星」(PCゲーム)のコーナー。メイクがあまりにリアルなので紹介しました。それに、いちばん右のおサルさんがうらやましかったりもします。

そんなことしたら、日本でゲームが出なくなるよ(笑)。そうなってもいいの〜？

―― でも、そのくらいすごいことでしょう。

アシュラ　僕はあまり実感がないんですよ。ただ、周りのみんなが「大変ですね〜、すごいですね〜」って言うから、「そうか、そんなに大変なことなんだ」って。僕としては、ずっと連載をしている東京新聞や中日新聞(日曜版の「どこが違う？」コーナー)とあんまりスタンスは変わらないんですけどね。

現在のメインの仕事は石原さんの犬の世話？

―― 漫画のアイデアもアシュラさんが？

アシュラ　僕ら日本人が「スヌーピー」を読んでも、「どこが面白いんだろう？」っていう部分がありますよね。そのようなアメリカ的なユーモアが、日本の感覚とかなり違うんです。だから、今回は手塚治虫先生の教えをやぶって、原作をアメリカ人に頼むことにしています。

◆アシュラさんのお父さんは、伝説的なコミック誌「マンガ少年」の元編集長。その関係から手塚治虫氏に何度もお会いしたことがあるとか

―― どんな方なんですか？

アシュラ　その人は「バットマン」などいろんな作品を手がけてきた方で、自分でも『ポケモン』をやっていて、子供さんも遊んでいるみたいですね。でも、トランセルの大きさの設定など、勘違いしたストーリーを書いてくることもあるんです。

―― ははあ。トランセルを小さなサイズにしてしまうとか…。

アシュラ　そう。「あれは、60センチもあるんだから、こんなネタはダメだよ」って。あと、プロデューサーの石原(恒和氏)と一緒に考えたのは、「ポケモンにそれぞれ個性を持たせて、それを自由に展開していくようになればストーリーも作りやすいんじゃないか」ってこと。だから、トランセルは「哲学者」で、フシギダネはちょっとシニカルで、ピカチュウはサトシの言うことを聞かない子供みたいなキャラになったりとか。それに、ポケモンたちがかなり哲学的なことも語るんです。そうしたほうが、新聞の4コマ漫画としては受け入れてもらいやすいのかなって。日本と違って、平日の新聞の4コマは大人しか読まないんです。日曜は子供も読むんですけどね。

―― 週に何日の連載に？

アシュラ　3日ですね。それにプラス、日曜版のカラーというのも入ったんですよ。だから、本当に死ぬかも(笑)。オレ、本当はこんな風にインタビューに答えている時間なんてないんですよ(笑)。早くホテルに帰ってペン入れをしないと(笑)。

―― じゃあ、手短にします(笑)。

アシュラ　ウソだってば〜(笑)。

―― さて、『MOTHER3』はどんな感じなんでしょうか？

アシュラ　はい。『MOTHER3』はいま佳境に入っているところで、東京のスタッフががんばってくれています。だいぶ手応えはよくなってきていますよ。昨年のスペースワールドでのお客さんの反応がよかったので、それがスタッフの間では拠り所になっていますね。

―― あと、『ポケスタ3』のお仕事も…。いま、アシュラさんのお仕事でいちばん比重が高いのものは？

アシュラ　石原の犬の世話ですね。

―― 何ですか〜、それ？(笑)

アシュラ　いま、クリーチャーズの4階で石原の犬を飼っているんですよ。黒のラブラドールレトリバー。体重が30キロもあって、とてもでかいの。名前はポキーね。

―― え？　『MOTHER2』のポーキーですか？

アシュラ　いえ、ポキモン(アメリカ流の発音で)のポキー。かわいいですよ。もう、アイボなんて時代遅れ(笑)。やっぱり本物の犬がいいですよ。うんこもするし、おしっこもする(笑)。みんながモデリングの仕事をしているときに、寄ってきて甘えるんですよ(笑)。なかなか、バカな会社でいいでしょ(笑)。

―― 犬の世話のほかに、新しいハードの仕事もはじめているんですよね。

アシュラ　はい。ドルフィンのほうもはじめています。というか、やらなアカンですね。なんか、宮本さんのような答えですが…。

―― やっぱりポケモン関係？

アシュラ　まだ、よく見えていないんですけど…。でも、次世代ハードに対しては、必要とするマンパワーが結構大きくなると思うんですね。そのなかで、CGギャングス(ポケモンのモデリング制作チーム)の方でどれくらいの余裕が持てるかというのが、まだ見えない状況なんです。ただ、やっぱり次世代ゲーム機でのポケモンを待ってくださっているユーザーの方も多いと思うので、そちらを作りながら新しいこともやっていくことになるでしょうね。

―― CGギャングズには何人くらいのスタッフがいるんですか？

アシュラ　今は、グラフィッカーが30人くらいいます。

―― GBアドバンスはどうです？

アシュラ　そちらはゲームフリークさんの方で。ウチはやっぱりポケモンの3D化と、それをゲームにすることが持ち味になっているんじゃないでしょうか。

―― ところで、漫画の連載はアメリカだけなんですよね。

アシュラ　なんか、ヨーロッパの方もカバーするとか。

―― 本当ですか？　もう、アシュラさんが偉くなりすぎて、このように話が聞けるのも、これが最後かもしれないですね(笑)。

アシュラ　何を言ってんですか〜(笑)。

リンクのチェア

町中のショップでは、見かけなかったゼルダ関連グッズ。でも、E3会場ではエアクッションが出展されていました。価格は不明です。

ポケロム

アメリカではパソコン用の教育ソフトが発達しているんだけど、ついに「POKE ROM」なるソフトも登場。会場で配布していたのは、数あわせのようなゲームで、幼児用。今後、いろんなタイトルが発売されるとか。

パックマン人気

アメリカではいまだに「パックマン」の人気が高い。なので、会場では、最新のゲームに目もくれず、「ナムコミュージアム64」に夢中になる人も多い。ところで、写真の人のコントローラの握り方って変じゃありません？

INTERVIEW 3

『ポケモンスナップ』がファミリー部門で受賞！

【HAL研究所・取締役】
岩田 聡さん

PROFILE
1959年北海道生まれ。東京工大卒。次世代機の開発のために、東京・山梨・京都・シアトルを行き来する天才プログラマー。6月末より任天堂の役員（経営企画室室長）に就任する予定

「これってゲーム？」っていうものが評価された

―― 『ポケモンスナップ』の受賞（チルドレン/ファミリー部門賞）、おめでとうございます（注）。

岩田　ありがとうございます。『ポケモンスナップ』は、GBソフトを除いて、アメリカで昨年1年間で最も売れた家庭用ゲームだったんです。だから、「もしかしたら…」という気持ちもありました。アメリカのゲームって、いくつかのパターンの、いわゆるゲームゲームしたものが主流だと思われていたんです。その中にあって、僕らは「これってゲームなの？」って言われるようなものを作ってきたわけで、それが受け入れられたのはうれしいですね。もちろんポケモンという、ものすごく力のあるキャラクターに助けられた部分もあると思うんですけど、ただ単にキャラクターを貼り付けただけのソフトじゃなかったし、ポケモンの原作者たちも、『ポケモンスナップ』ができたときに「ポケモンの世界を広げてくれた」と、とても喜んでくれたんですね。だから、手ごたえはあったんですけど、ただ今回のように壇にあげていただけるようなことまでは考えていなかったですね。

―― 日本のスタッフのみなさんにはすぐに伝えられたのですか？

岩田　受賞した日（5月11日）の夜に、ディレクターの山本洋一のところに電話しました。あと、社内のみんなに報告メールを書いたりしたんですけど、山本はすごい喜んでいて…、望外の喜び方というか（笑）。

―― 山本さんもアメリカにいらっしゃるとよかったですね。

岩田　「受賞することがわかってれば、無理矢理でも行ってますよ」って言うから「じゃあ、オレの代わりにスピーチした？」って言ってやったんです（笑）。

―― 岩田さんのスピーチの第一声は「アンビリーバブル！」でした。

岩田　ポケモンが異文化に受け入れられたんだから、僕らの作ったものも異文化に受け入れられていいと、振り返ればそう思うんです。でも、最初からそういうことを考えてやってきたわけじゃなかったですし…。それに、単純にこのゴールにたどり着いたわけじゃなく、95年に開発がスタートして、うまくいかないこともあったわけで…。なんかいろんなことを思い出しましたね。

―― 受賞された日は祝杯をあげたんですか？

岩田　お酒はあまり飲めないんですね。ただ、会う人、会う人が祝福してくれて…、感無量でした。

―― 今回の受賞で、『ポケモンスナップ』の続編を望む声も大きくなると思うんですけど。

岩田　単純な続編は作らないでしょうね。同じものを作っても仕方がないんで。でも、「ポケモンを使ってドルフィンで何かを作りましょう」というお話は、ゲームフリークさんやクリーチャーズさんとしています。ただ、企画を1本にしぼったわけではないし、それがどのようなカタチになるかについては、まだお話できるタイミングではないですね。

―― ところで、HAL研さんの次のN64ソフトは何ですか？

岩田　1本、大物が残っていますので、これを「何としても出したい」と思っています。

―― 『MOTHER3』ですね。

岩田　ええ。ただ、発売時期など、まだ申し上げにくい状況なんです。HAL研としては、これまで5本のN64ソフトを出してきて、1本は方向を変えることにして（『キャベツ』のこと）、N64のプロジェクトで残っているのは1本だけなんです。それで、『カービィ64』の仕事も終わり、会社の中では「さあ、次のこと」という風に当然なるわけです。ドルフィンの発売も迫ってきて、これまで基礎的な研究や環境構築をしていた段階から、次のステップに移り、そこに多くの人材を割り当てていくことになるんですね。その一方

『ポケモンスナップ』ディレクター 山本洋一さんの受賞コメント

海の向こうの遠い国で、僕達が作った『ポケモンスナップ』がAIAS（ACADEMY OF INTERACTIVE ARTS AND SCIENCES）で受賞したとの一報を受けたのは、新しいゲームのアイデアを走り書きしている時でした。正直言うと、考えてもみなかった事なので最初はピンと来なかったけど、時間が経つと共に、ジワジワ！っと実感が湧いて…。開発チームの「これまでにない遊びを作ろう！」という思いが、こんな形で認められて本当に嬉しいです。ありがとうAIAS、ありがとう関係者のみなさん、そして誰よりも、ありがとう『ポケモンスナップ』を遊んでくれた世界中の人たち！ 心から感謝します。

Photo Column E3フォトコラム

巨人のゲームボーイ

会場に入ってすぐの、目立つ場所に置かれていた巨大なゲームボーイ。アメリカでもゲームボーイがとても元気で、多くのメーカーがソフトを出展していたのだ（写真はレゴのブース）。

こちらでは、日本でもおなじみのチョコレート「m＆m」のGBソフトを紹介してました。

GBがFMラジオに！

非ライセンス商品と思われるので、堂々と紹介できないのだけど、GB関連商品を2点。ひとつはGBでFM放送が聞けるようになるチューナー。もうひとつは、モニターに相手の顔を映すことができるトランシーバー。1億台を突破する人気ハードともなれば、いろんなゲリラ的商品が出てくるということですね。

【注】「ポケモンスナップ」が受賞したのは、今年3回目を迎えたアメリカのゲーム大賞（IAA）の部門賞。E3の初日に授賞式が開かれることになっているのだ

⬆授賞式でコメントをする岩田さん。このインタビューの時（5月13日）、岩田さんが任天堂の役員になる予定という話は、秘密だったのだ

で、残っている1本を「なんとか完成せねば」と考えているんです。

―― ただ、岩田さんはとても多くの仕事を抱えていて大変ですよね。

岩田　そうですね。去年の3月くらいから、僕の関わることが多岐にわたるようになったんで…。それで、いまもいろんな準備をしていて、そのようなことも含めて、8月のスペースワールドでは詳しくお話できるようになるでしょうね。

―― 今回のE3では新ハードに関する発表がありませんでしたね。

岩田　多くの読者のみなさんにとっても、「ドルフィンはどうなっているの？」とか、「これからどんなことができるようになるの？」という疑問が当然あると思うんです。でも、いま考えていることをお話すると、同じモノが余所から出てきかねないのでね(笑)。それはきっと宮本さんも同じで、たくさん考えていることがあって、はじめていることも多いと思うんですけど、聞いてみたところで歯切れの悪い部分はきっとあると思うんです。宮本さんはとくにアイデア段階のことは口にしない方かもしれないですしね。

―― 8月を楽しみに、ということですね。

岩田　そうですね。8月にはきっといろんなことをお見せできるんじゃないんでしょうか。ただ、そのためにはまだまだハードワークをしなければいけないんですけどね。

ゲーム作りの苦悩が次世代機に生かされる

―― ところで、今回のE3でどのような印象を持たれましたか？

岩田　実は会議漬けで、ほとんど見ていないんですよ(笑)。このイベントには世界中から関係者が集まるので、そういった方とお話するチャンスでもあるんです。任天堂のブースに会議室がいっぱいあるのもそのためなんですね。ただ、すごくうるさい場所で会議をやっていて、「せっかくショーをやっているのに、オレは見ることができない。なんでオレはここにいるんだろう」って、思ってしまいましたね(笑)。

―― お気の毒です(笑)。

岩田　そのような環境で感じたことは、すごく悲観的なことなんです。ゲームってすごくなってきているんだけど、「これでいいのかな？」と真剣に思うわけです。このペースでゲームが大きくなって複雑になっていけば、作る方はもたないし、遊ぶ側も「それはやったことがあるし、もういいや」って感じになると思うんです。毎日毎日、量が増えて、こってりした味付けになっていくものを食べ続けていると、「おれ、お茶漬けが食べたいよ」みたいな反動がくるでしょう(笑)。これまでは、そのような気持ちに応えていた商品がいろんな会社から出ていたと思うんですけど、そうじゃなくなってきている。業界全体が、「お客さんはこってりしたものじゃなければ満足しない」という方向に走っているような気がするんです。

―― ハードの進化とともに、みんなが大作主義に走っていると。

岩田　僕は、ゲームがきれいになることや壮大になることを、全否定するつもりはないんです。それはそれで価値があることで、そういったことに感動する人もたくさんいるわけです。でも、人には得意なことと不得意なことがあって、それは開発チームとしても同じことが言えるんですね。でも、現状では「みんなが揃って同じ方向に向かってどうするんだ？」って思うわけです。チーム毎にお客さんにアピールする方法がもっと違うべきだろうと。でも、「最低はこれくらいないといけない」というハードルがみるみる高くなって、それも上がり方があまりに急だったので、みんなそのことだけに集中してエネルギーが吸い取られてしまっている状況があると思うんですね。で、開発が終わったときにはへろへろになって「ハァ～」って、ため息をつくような状態。僕らもN64でソフトを作っていくなかで、そういう部分でエネルギーをとられたのも事実ですし。

――『カービィ』など、企画の大幅な変更があったりしました。

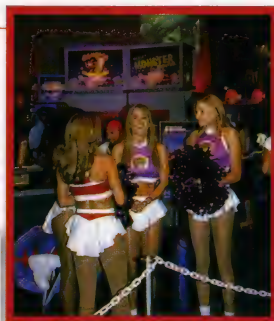
岩田　N64のライフサイクルで見ていくと、HAL研は貢献したソフト会社であると言い切れると思うんです。けど、それって去年からなんですよ(笑)。で、96年から98年にかけて「お前は何をしていたんだ？」って聞かれても、「一生懸命作っていたんですけどね」って言うしかないんですよ。ソフトが出ない間にはさまざまな苦悩があったわけで、別にさぼっていたわけでも、プレイステーションのソフトを作っていたわけでもないんです(笑)。でも、N64ソフトの開発では、SFCやGBのときのようにサクサクできなかったのも事実なんです。それは、ウチだけの問題じゃなくって、いろんなところが苦労していて、その中から自力があったり、いいリーダーがいたりしたチームが早く脱出できたと思うんですね。で、いま、ゲームの世代が変わろうとするなかで、いろんなところがまた苦悩しはじめていると思うし、一方ではゲーム作りの効率が下がってきていると思うので、何か答えを見つけないといけないでしょうね。

―― でも、N64で苦悩したことは、きっとドルフィンのソフト開発に生かされますよね。

岩田　コンソール（家庭用ゲーム機）のライフサイクルの後半しか役に立たないというのは、今回だけのことにしたいですね(笑)。

セガブース

こちらは任天堂のライバル・セガブース。「スペースチャンネル5」の音楽にのって、セクシーなお姉さん達が踊っていました。その下には「♡目」の男たちがいっぱい。ある意味、「PS2」よりも人気が高かったコーナー。

読者サービス

東京ゲームショウほどではないのだけど、ついカメラを向けてみたくなるコンパニオンのおねえさんたちも。で、どんなコーナーだったのか、取材もそこそこにパチリ…の1枚です。

SEE YOU 2001

というわけで、今回のE3特集はおしまい。来年はドルフィンなど次世代機も発売されて、今年以上に盛り上がることになるでしょう。来年もE3特集をお楽しみにね！（写真はポケモンのコインチョコを投げてくれるお姉さん）

これが金銀のコインチョコです

質問箱

N64が発売されたのは、アトランタオリンピックが開かれた4年前の6月23日。シドニーオリンピックが開催される今年はドルフィンやGBアドバンスなど、次世代ハードの発表が行われるとあって、ちょっと落ちつかない気分。これからのN64は、これからの任天堂はどーなるの？というわけで、今月も教えて、本郷さん！

◆「お面をつけて変身せねばっ」って、本郷さんに別の顔があるってこと？ そんなことあないでしょう！ キュウケイコさん（愛知県）の作品でした

回答者　任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

「6月2、3日に、浜名湖の館山寺温泉に行ってきました。今回はたまたま大阪支社の人たちもホテルが一緒だったので、総勢500人くらいの規模になりました。それで、バス10台を連ねての社員旅行になり、ホテルの大広間には京都本社の400人が集まって大宴会をやったんですが、すごく盛大でしたね」

GBアドバンスはいつ発売しますか？
茨城県・ジェームズ＠アロンアルファさん

11月から12月にかけて発売します。

これまで「8月に発売します」と言ってきましたが、残念ながら年末に延期することになりました。前からお話していますが、携帯電話の売れ行きがすごいですから、液晶や半導体の数が全世界的に不足しているんです。それで、GBカラーを「増産したいのに、なかなか増産できない」状態がずっと続いているんですね。加えて、GBカラーは全世界的な人気商品になっていまして、「欲しいけど、まだ買えない」というユーザーの方もいっぱいいらしゃるんです。そのような状況なので、「GBアドバンスを出すタイミングではない」という判断もあったんですね。でも、ハードはすでに完成していますし、ソフトの準備も順調に進んでいますので、年内には必ず発売することになるでしょうね。

◆キャメロットや元『聖剣伝説』のチームなど、「GBアドバンス向けにRPGを作っている」と発表するクリエイターが増えている。今後は「RPGはGBアドバンスで遊ぶ」がフツーになるかも（写真はキャメロットの高橋兄弟です）

ドルフィンはいつ発売しますか？
茨城県・ジェームズ＠アロンアルファさん

2001年の前半に発売します。

いろんな事情がありまして、年内の発売はムリになりました。すでにNOA（アメリカ任天堂）は、「2001年の3月までに発売する」と発表していますが、日本ではまだ決まっていません。でも、日米同時発売ということもあるかもしれませんし、少なくとも2001年の前半には出したいと考えています。同時発売ソフトについても開発は順調に進んでいますけど、タイトルなどは、まだ何とも言えませんね。すべてのことが明らかになるのは、8月25日からはじまる「ニンテンドウスペースワールド」（幕張メッセ）になります。ですから、期待してくださいね。

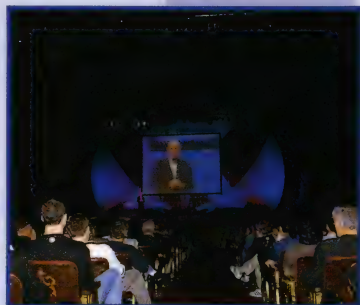
◆ドルフィンの正式名称が「スターキューブ」になるというウワサが、ネット上に流されているのだ。それで、読者プレゼント用にいただいた任天堂の会社案内を横にして見ると、「N」の字が「スターキューブ」の「S」に見えてしまうのだけど、これって考えすぎ？

スペースワールドの準備は進んでいますか？

千葉県・えのっちんぐさん

もちろん進んでいます。

ちょうど、出展ソフトなどの検討がはじまったところです。あと、「どのように盛り上げようか」ということも検討していますね。5月にアメリカで開催されたE3では、新しいハードやソフトの発表を一切やらなかったので、「新ハードを見たい」という海外からのお客さんも多くなると予想しています。本来、スペースワールドはユーザーのみなさんに楽しんでいただくためのイベントですので、3日間とも一般の方が無料で楽しめるようにしているんです。でも、昨年は「取材に来たのに、並んでプレイするのは大変だった」という、マスコミの方の声も多かったんですね。なので、スペースワールドの前日（8月24日）にプレオープンして、海外の関係者やマスコミ、それに流通関係者向けに発表会をすることになりました。

➧E3のときのように、ハデな演出で新ハードの発表をして欲しいものです。そうすれば一般マスコミも集まり、テレビのニュースでも取りあげられて、会場に来れない人たちも、様子を知ることができるだろうからね

スペースワールドではN64ソフトも出展するの？

富山県・任天堂本郷支社さん

もちろん、期待作を出展します。

新ハードの発表が目玉になるとはいえ、まだ発売していない有力なN64ソフトもいっぱい残っているわけですから。なので、N64コーナーもとても充実すると思いますよ。E3で出展したレア社のソフト…、例えば『バンジョーツーイ』や『パーフェクトダーク』などは、実際に体験できるカタチで出展されるでしょうね。それに、『ミッキースピードウェイUSA』や『コンカー』、『ダイナソープラネット』などについても出展するかどうか、現在検討しているところです。あとマリーガルさんのソフトが何本か出てくるようですし、とてもにぎやかな感じになるでしょうね。それから、ゲームボーイ関係では、『ポケモン金・銀』の「ときわたりポケモン」と呼ばれる「セレビィ」の配布も予定しています。10万人の希望者に会場でプレゼントすることになっていますので、欲しい人はぜひ応募してくださいね（編集部注：応募方法は毎月新聞101ページをご覧下さい）。

➧レア社の期待作のなかでも、ぜひ出展してほしいのが『ダイナソープラネット』。ゼルダ的な操作感がいいし、なによりアフリカ民族音楽風のサウンドが、壮大な物語を感じさせてくれるのだ。それに大容量なので、キャラがよくしゃべるのも魅力だ

N64の出荷台数を教えてください。

岐阜県・杉山義明さん

全世界で3000万台を突破しました。

3月末時点の累計数字では、国内では530万台で、海外ではアメリカ・カナダで1932万台、その他ヨーロッパなどの地域で651万台ですから、トータルで3113万台ですね。この1年間の増え方を見ると、日本では94万台増えただけなんですが、アメリカ・カナダでは、なんと536万台も増えているんです。アメリカはとても景気がいいと言われますが、日本の4年間の累計数字をわずか1年で達成したわけですから、本当に空前の好景気ということなんでしょうね。

N64ソフト売れ行きベスト5

国内

順位	ソフト名	発売日	累計出荷数
1	マリオカート64	1996.12.14	212万本
2	スーパーマリオ64	1996.6.23	185万本
3	大乱闘スマッシュブラザーズ	1999.1.21	168万本
4	ゼルダの伝説 時のオカリナ	1998.11.21	145万本
5	ポケモンスタジアム	1998.8.1	137万本

海外

順位	ソフト名	発売日	累計出荷数
1	スーパーマリオ64	1996.6	928万本
2	ゴールデンアイ 007	1997.8	728万本
3	マリオカート64	1997.1	663万本
4	ゼルダの伝説 時のオカリナ	1998.11	587万本
5	ドンキーコング64	1999.11	419万本

※任天堂ソフトのみ。2000年3月末のデータです

はみだし質問箱

Q 『ムジュラの仮面』の同梱版とソフト単体版はどっちが売れたのですか？（広島県・やんみみさん）

A 同梱版の方ですね。総出荷数はお話しできませんが、同梱版は単体の2倍以上出荷しているんです。

はみだし質問箱

Q 『ムジュラ』で『時のオカリナ』の売上げは伸びましたか?(三重県・コキリ族さん)

A 具体的な数字は聞いていません。でも、「『ムジュラ』がとても面白いので、前作もやってみたい」という話はよく聞きますね。

年内に出るN64ソフトを教えてください!

福島県・西陽平さん

先月もお話ししましたけど…。

夏までに『エキサイトバイク64』『マリオテニス64』『マリオストーリー』の3本が出て、秋以降に『風来のシレン2』と『パーフェクトダーク』…、そして年末までに『バンジョーツーイ』や年末恒例の『マリオパーティ3』も出ることになっています。その他にも、『ポケスタ3』などもいろいろあって…。例年以上にN64ソフトが盛り上がりそうな感じがしますね(笑)。あと、E3で話題になった『コンカー』ですが、ゲームのキャラがツバをはいたり、おしっこ攻撃のような、はしたない行為をするのは、アメリカやイギリスではウケるかもしれませんが、「日本で出すのはどうか」という声があるのも事実です。でも、そのようなネタはギャグマンガにもあるわけで、個人的にはいいとは思うんですけど、発売するかどうかはまだ決まっていません。

➡『コンカー』は、子供に遊ばせてはいけないソフト。深夜しかCMを流さないN64ソフトがあってもいいと思うのだが

GB1億台突破!おめでとうございます!!

埼玉県・ピカチュウのしっぽさん

ありがとうございます!

3月末時点の累計数字では、全世界トータルで9657万台だったんです。地域別に見ると、国内では2815万台、アメリカ・カナダで3610万台、その他の地域では3232万台になっています。ですから、出荷ベースから考えると、この5月に間違いなく1億台を突破したんでしょうね。国内の数字を見ただけでも、年間の出荷数が3年連続で400万台を超えているんです。すごいですよね。ところで、E3ではゲームボーイの台数を表示するカウンターが置いてあったようですが、あれは製造ベースの数字なんですね。倉庫に作りだめしている状態で数字を発表してもしかたがないわけで、任天堂としては出荷数を正式に発表するようにしているんです。

➡E3の任天堂ブースに置いてあったGBの「製造台数カウンター」。1億台を突破したのは日本時間の5月13日午前7時1分(記念すべき1億台を表示した写真は特集83ページを見てね)

『ムジュラ』では「ゼルダダイヤル」はなかったんですか?

埼玉県・大塚勇平さん

前作ではやりましたよね。

ある一定の期間、攻略のための相談要員を配置して、『時のオカリナ』に関するユーザーの方からの質問に、電話でお答えするようなことをやっていましたね。でも、今回の『ムジュラ』では、そのようなことはやらなかったんです。何度も言うようですが、ゲームは自分で謎を解いてこそ、喜びも倍増するわけで、『ゼルダ』のようなゲームはとくにそうなんですね。どうしても謎解きに詰まってしまったら、64ドリームの攻略本でも買っていただければってとこですよね(笑)。

➡ここでちゃっかり宣伝です(笑)。64ドリーム責任編集の「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3日で解ける攻略本」は850円(税別)で好評発売中! まだの人、買ってね〜

どうして『ゼルダ』は1ハードに1作なんですか?

大阪府・リン伝さん

『ゼルダ』だけの話じゃないですよね。

『マリオ64』や『マリオカート64』、それに『スターフォックス64』もそうでしたけど、スーパーファミコンで出たソフトをN64でも1作しか出していないケースが多いんです。任天堂のゲーム作りの方針は、そのハードの能力を最大限に生かして、各ジャンルの最高のソフトを作ることなんです。ほとんどのケースでは、そのハードでやりたいことはやり尽くしている状態で製品化しますから、次のハードまで続編が出ないことが多いわけですね。だから、『マリオカート64』のように国内で200万本以上売れたソフトでも、次々に続編を出すようなことはしないんですね。

➡『ゼルダ』がN64で2作も出たのは、メモリー拡張パックにより、「新しいことができる」と開発者が判断したから。ところで、クロックタウンの中をエポナで走り回れるって知ってた?(詳しくは114ページのドリテクで)

『マリオテニス64』は小学校低学年では難しい？

兵庫県・しゅんしゅんさん

まったく大丈夫ですよ。

先月号でもお話しましたけど、このソフトの魅力は初心者でもラリーを続けられるところにあるんです。ですから、ボールのそばに行きさえすれば、ほとんど空振りしないですむんですね。だから、小学校低学年くらいの小さなお子さんでもじゅうぶん遊べます。ルールにしても、卓球やバトミントンのようにカンタンですし、うまい人と組んでダブルスでやれば、自分のミスもフォローしてもらえますから楽しいでしょうね。

◆『マリオテニス64』では、『マリオゴルフ64』に登場しなかったパタパタなどのキャラが使えるのも、楽しみのひとつ

『マリオテニス64』は買いですよね！

埼玉県・坂本渉さん

もちろん買いですよ！

とてもいいソフトなのでプロモーションにも気合いが入っているんです（笑）。それで、「スーパーマリオテニスフェスタ2000」というイベントを開催することになりました。テニスというスポーツは、もともと女の子にモテるための必須だったんです。少なくとも僕が大学生の頃は…（笑）。でも、いまの若い人はあまりテニスをしなくなっているようなんです。そこで、テニス協会が「テニスをもっと普及させたい」ということで、子どもさんにもテニスに親しんでもらうためにも、今回のイベントを企画したんです。ただ、小さなお子さんが普通のテニスをプレイするのはムリがありますから、コートを狭くして、軟式よりも柔らかなボールを使って、ラケットも小さくしてという「ショートテニス」を採用しました。このイベントは、千葉県・幕張メッセの「ホビーフェア」（6月24日・25日）を皮切りに、そのあと、テレビ局の協力をいただいて、仙台（7月26日）、福岡（7月30日）、札幌（8月9日）、名古屋（8月12日）、大阪（8月15日）という順番で開催されます。当日はマリオたちの着ぐるみたちも駆けつけますし、もちろん『マリオテニス64』の大会も開きますので、お近くの人はぜひ参加していただきたいですね。

◆このイベントでは、マリオの着ぐるみとのテニス大会も開かれるのだ。ただし、写真のように全身マリオだと動けないので、アタマだけマリオになるんだとか

ワルイージの帽子のマークは何ですか？

愛知県・矢野裕之さん

「L」をひっくり返したんです。

つまりルイージの「L」のマークを反転させたということで、性格も正反対になっているということでしょうね。ワリオの「W」については、そのまま「WARIO」の頭文字をとったとも言えますけど、マリオの「M」を逆さまにしているとも言えるんですね。初登場のワルイージについては、この『マリオテニス64』で人気が高まれば、いずれいろんなソフトに登場してくることになるんでしょうね。

◆ワルイージが登場する次回作は、年末に発売が予定されている『マリオパーティ3』…かな？

マリオのスポーツゲームが多いわけを教えてください。

高知県・ちりみさん

作りやすいというのが一番の理由です。

マリオは人間のキャラですから、スポーツをやらせるのに向いていますよね。それに、「マリオ」という名前がつけられる前に、「ミスタービデオゲーム」という名称で宮本が呼んでいたように、アクションだけでなく、いろんなジャンルのゲームに登場させてもいいように創られたキャラクターでもあるんです。だから、基本的にはキャラクター設定を作っていないんですね。一応、映画用（93年に公開された「スーパーマリオ」）に、年齢やブルックリン生まれといった設定を作りましたけど、ゲームのなかには反映されてはいないんです。ですから、マリオがスポーツやパズルゲームなどにどんどん登場する一方で、世界観を大切にしている『ゼルダの伝説』のキャラでスポーツゲームを作ることはありえないんですね。

◆なので、リンクの回転斬り打法が使える野球ゲームはもちろん登場しない

はみだし質問箱

Q ワルイージとルイージは兄弟ですか？（兵庫県・カービィ大好き人間さん）

A どうなんでしょう。ワルイージは『マリオテニス64』のためにキャメロットさんが考えたのであって、関係については今後考えていくことになるでしょうね。

はみだし質問箱

Q 『ドンキーコング64』の続編は出るんですか？（北海道・007は殺しの番号さん）

A N64ではもう出ることはないでしょう。出るとしたらドルフィンなど次のハードになるでしょうね。

マリオの鼻はどうしてでかいの？

茨城県・サバイバル亮平さん

特徴をわかりやすくするためです。

もともとマリオって、今のような3Dではなく、2Dのドット絵のキャラクターだったわけです。なので、表情などの細かな描写をするのは不可能だったわけですね。でも、一方で、限られたドット数でも、誰が見てもはっきりマリオだとわかるように、顔を描く必要があったわけなんです。そこで、鼻を大きくして、ヒゲも目立つように描けば、口を省略できて、なおかつ特色のあるキャラクターにすることができたというわけですね。それに、鼻が大きければ、右左のどちらを向いてるか、一目でわかるという効果もあったんでしょうね。

←ローソンで書き換えできる『スーパーマリオブラザーズDX』のマリオを拡大した図がこれ。単純なドット絵だけど、マリオの特徴をしっかり表現しているのだ

任天堂の提供番組はどういう基準で選ぶの？

青森県・エキサイトマイクさん

ユーザー層に合わせてます。

たとえば、とても視聴率の高い時代劇があっても、ティーン層、いわゆるゲームユーザーの人たちはあまり見ているとは言えないですよね。任天堂の主なユーザーは「チャイルド」と「ティーン」ですから、その層の視聴率の高い番組に提供するようにしているんです。でも、それだと偏ってしまいますので、たまに上の年齢の人…、たとえば大学生以上の年齢の人が見そうな、イケてる番組に提供することもありますね。ただ、お下劣な番組だと、いくら視聴率が高くても企業姿勢が問われますので提供するようなことはありません。

↑任天堂のCMをチェックするには、テレビ東京系の「64マリオスタジアム」をチェックするのが一番。30分の間に5本もCMが流れるのだ

『パネポン64』はポケモン版で発売中止？

兵庫県・スパルタカスさん

どうなるか決まっていません。

E3で発表された『パネポン64』のポケモン版、つまり『ポケモンパズルリーグ』はアメリカでの発売を予定しているんです。日本でそのまま出そうとしても、背景にアニメの画面を使っているので、権利関係で難しい部分があるんですね。ですから、絵柄をもとのパネポンに戻して、日本で発売する可能性はあるかもしれません。でも、ゲームボーイ版のパネポン、つまり『ポケモンでパネポン』は発売することになっていますので、その販売実績を見てから判断することになるでしょうね。

→見ての通り、『ポケモンパズルリーグ』の背景には、ポケモンアニメの画像が使われている。アニメにはより多くの会社が関わっているので、ゲームに使うのは簡単な話ではないのだ

宮本さんが任天堂の役員になるって本当？

東京都・アシュラの仮面さん

その予定です。

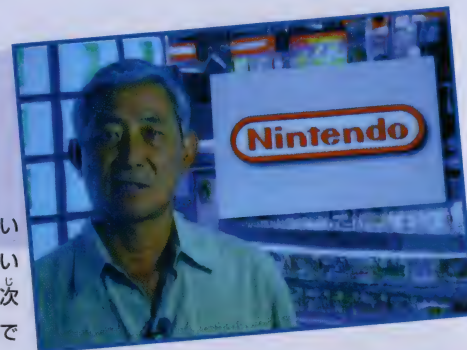
正式には6月末に開かれる株主総会で決まることになります。ただ、この人事の発表で、「任天堂が開発重視の会社」であるということを、鮮明に打ち出したと言えるでしょうね。これまで、110年の任天堂の歴史のなかで、開発者が役員になったケースはなかったんです。それで今回、ソフト開発の宮本茂、ハード開発の竹田玄洋、それにHAL研の岩田聡さんの3名が役員候補になったのは、とてもいいことだと思いますね。任天堂の社員でもなかった岩田さんが、経営企画室の役員候補になったのは、これまでの実績が買われたということです。HAL研は任天堂の別動チームのような存在になって、N64ソフトでも『スマブラ』や『カービィ64』など、大ヒット作を次々に出してきたわけですから。それに、岩田さんはテクニカルな面でとても詳しいですし、難しいことをちゃんと人に説明できる能力を持った方なんです。それに、NOAの技術部門をサポートしたり、いま流行りの「IT」…つまり情報技術にもかなり詳しくて、任天堂の将来にとって、欠かせない人材なんですね。

→宮本さんたちが任天堂の役員候補になったということは、開発者の意見が経営にも直接反映されるってこと。だから僕たちユーザーにとっても歓迎すべきことだと言えるだろうね

荒川さんが役員から離れたのは？

東京都・アシュラの仮面さん

速やかな経営をするためです。

今後は常勤（いつも会社にいること）の役員で、速やかな意志決定をしていこうということで、非常勤の役員の方にはやめていただくことになったんです。アメリカにいて、年に1～2回しか任天堂の役員会に出られないとなると、やはり問題ですよね。それに一部に、「次期社長は荒川さん」という報道もあったようですが、そのようなことは一度も発表したことはないんです。後継者はあくまで任天堂の社長が決めることなんですね。ただ、「任天堂の次期社長は荒川さん」というようにマスコミに勝手に書かれるくらい優秀な人なので、今後もアメリカにいてNOAを率いていくことになると思います。なので、別の人が任天堂の次期社長になるということですね。

◆ロスで開かれた関係者向けの説明会では、ビデオ講演した荒川さん。64ドリームへのメッセージをいただいたので、87ページを見てね

『とっとこハム太郎』って何ですか？

神奈川県・サオヘン

小学生の女の子にいま、大人気なんです。

小学館が発行する学年誌の「小学1年生」から「小学4年生」でマンガが連載されているんですが、とても人気があるんです。それに、テレビ東京系で放映している「ドンキーコング」のアニメが6月に終了するんですが、そのあとに「とっとこハム太郎」のアニメがスタートすることになっているんです。それで、任天堂でもゲームボーイソフトを出そうということになって、開発一部で『カードヒーロー』を作った坂本賀勇が制作を担当しています。自分と友達の生年月日を入れて相性を占ったり、「今日のあなたの運勢は？」なんて調べたりという、楽しい占いソフトになっていますね。

◆河井リツ子さんの「とっとこハム太郎」は小学館の学年誌に連載中でちゅ♡ 単行本も出てるでちゅ♡（写真は小学2年生の付録です）

任天堂の社員の髪型は自由なんですか？

埼玉県・トモゾウさん

坂本賀勇のことを言ってるんでしょう？（笑）

開発一部の坂本は、ちょっと個性的な髪型をしていますからねえ（笑）。任天堂の開発関係の社員は、ほとんどクリエイティブに専念していて、外部のお客さんと交渉を持つことが少ないんです。だから、服装もある程度自由ですし、どんな格好をしてもいいとは言いませんけど、服装や髪型を強制されるようなことはありませんね。でも、僕らのように事務部門のスタッフは、普通にスーツを着て働いているんです。だから、同じ会社でも職種によって服装などが違ってくるんですね。

◆6月号の『カードヒーロー』インタビューに登場していただいた坂本さん。掲載号を見た坂本さんの息子さん（2歳）は、なぜか意味ありげに笑っていたそうです

『N64の質問箱』質問大募集!!

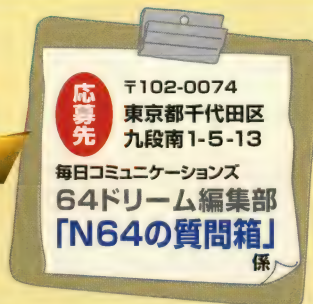
キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか？NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03（3230）0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

はみだし質問箱

Q 任天堂に寮はありますか？（滋賀県・今回のゼルダ最高やな～さん）

A 東京と京都に、独身用と妻帯者用があって、月1万円から2万円くらいで住むことができます。ただ、独身は30歳を過ぎたら出なければいけませんけどね。

64DREAM Monthly News 毎月新聞

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 6月24日、国立競技場で行われるFC東京対横浜FマリノスのJリーグセカンドステージ開幕戦に、ポケモンがやってくるぞ。プレゼントや抽選会など、楽しいイベントもあるのだ。

TOP NEWS 任天堂に新たな動き!!

新役員の発表に、新会社の設立も表明!! モバイルGBアダプタの新情報も判明だ

任天堂に大きな動きがあったぞ。5月26日の決算発表で、宮本茂さんや竹田玄洋さんが任天堂の役員候補（株主総会で正式決定）であることが発表されたのだ。また、この場で、GBアドバンスは当初予定の8月から秋以降に、ドルフィンは来年以降に発売延期することが正式に発表された。さらに、6月7日にはGBアドバンス用のソフト制作を手がける全額出資の子会社「ブラウニー・ブラウン」の設立を発表。翌、6月8日には山内溥社長がブルームバーグ（アメリカの経済専門の通信社）のインタビューに応じ、2001年にはインターネット通販を開始することや、GBにつなげるアダプタの価格について言及している。加速しはじめた任天堂の動きを詳しく紹介しよう。

◆任天堂の入社案内で紹介されているモバイルアダプタGB（携帯電話とGBをつなげるアダプタ）。想像していたよりもかなり小さい

5月26日 決算発表

任天堂の2000年3月期の連結決算は、売上高が7%減の5306億円、経常利益は34%減の1083億円、純利益は34%減の560億円と減収減益となった。これは円高による売上高の減少や、IC等の入手困難による機会損失があったことなどが理由だ。決算数字自体はほぼ予想通りで、特筆すべき点はない。だが、驚いたのは監査役を含めて6人もの役員が入れ替わったことと、その顔ぶれだ。退任予定の役員には荒川實米国任天堂社長や、ハワード・リンカーン米国任天堂元会長が含まれているのだ。米国任天堂のトップ2人が外れることで、米国市場で何らかの方向転換が行われる可能性もありそうだ。また、新しい役員として、情報開発本部長に宮本茂さん、総合開発本部長に竹田玄洋さん、さらに経営企画室長にハル研究所の岩田聡さんが就任する予定とのこと。これは「取締役を退く6人は管理職的な方が多かった。これを開発主導型、技術主導型にするための人事」（任天堂）とのことだ。確かに、現場でソフトやハードの開発を取り仕切ってきた3人が経営にも参加すれば、新しい戦略の決定など、よりスピーディーな経営判断が可能になりそうだ。新しく役員になられた方々の活躍と、任天堂のこれからの発展が大いに楽しみだ。

6月7日 新会社設立発表

任天堂の全額出資の子会社、「ブラウニー・ブラウン」（資本金2億円、本店は東京都武蔵野市）が6月30日に設立される。この会社は、かってスクウェアに在籍していた「聖剣伝説」シリーズを手がけたメンバーが中心で、代表取締役には亀岡慎一さん（グラフィックデザイナー）、取締役には穴沢友樹（プログラマー）、津田幸治（グラフィックデザイナー）、井上信行（プランナー）の4氏が就任予定だ。当初は10数名で、GBアドバンス用コミュニケーションRPG『マジカルバケーション（仮）』の開発に着手し、来年春の完成を目指すとのこと。任天堂陣営がさらに強化されたって感じだね。

◆このゲームの開発者達が作る、ゲームはいかなるもの？画面は『聖険伝説2』です

6月8日 山内社長インタビュー

ブルームバーグが行った、任天堂山内社長へのインタビューでいくつか重要な事実が明らかになった。同社の記事によると、「まずはポケットモンスターの全く新しいカードをネットを通じて全世界で発売する」と語り、2001年の3～4月にインターネット通販を全世界同時に開始するとの方針を示したようだ。また、GBと携帯電話をつなぐアダプターやソフトは今年12月に発売する方針で、「アダプタは5000円前後、ソフトは3000～4000円ぐらい」と初めて具体的な価格の見通しを語った。このシステムでは、携帯電話でサーバーにアクセスすることで、新しいキャラクターを取り込んだり、交換して遊ぶことが可能になるとも説明した。ドルフィンについては、PS2を超えるのは当然とし、ネット接続対応機であることも明らかにした。いずれにしても、

スペースワールドで全てが明らかになる!!

CM 女優の横山めぐみさんが登場する『マリオテニス64』のCM撮影を取材

今、編集部で最も盛り上がっているソフトは、7月21日に発売が予定されている『マリオテニス64』。その『マリオテニス64』のCM撮影が、5月30日に川崎市のスタジオで行われたぞ。このCMには、ドラマなどで活躍中の横山めぐみさんが出演しているのだ。撮影での横山さんは、テニスの上手なお母さん役をみごとに演じていたぞ。CMは"わかってないわね編"と"つかんだわね編"の2パターン。6月24日から全国で放映される予定なので、楽しみだね。

◆撮影中は真剣そのものの表情だった横山さん

◆CMをチェック中の横山さん。一転、なごやかな表情に変ったぞ

今月の兄弟対決

『マリオテニス64』でNスタ編集部と兄弟対決!!

この夏、大ヒット間違いなしの一押しソフト、『マリオテニス64』。このソフトで、兄弟誌であるNintendoスタジアムと64ドリームで、雑誌対抗ドリームマッチを開催したぞ。これは、試合をしながら、『マリオテニス64』の攻略方やキャラの特性をお互いに研究しようということで行われたのだ。(この模様はNスタでも掲載されているぞ)。64ドリームからは、刺客としてケイ少佐とマンガ家中植を、Nスタからはトランセル種市と本多さんが出場したぞ。試合後の座談会そっちのけで、試合の方が盛りあがったことは言うまでもない。

◆試合はシングルスは1勝1敗の五分。ダブルスで勝利をおさめた64ドリームチームの勝ちとなったのだ

CM GB版『牧場物語』の新作は9月29日発売!! CMには"おはスタ"のレイモンドを起用

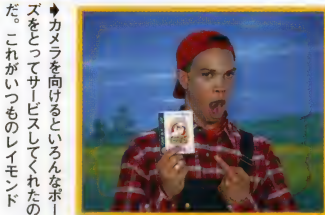
こちらは、都内のスタジオで行われた、9月29日に発売が予定されている『牧場物語3 ボーイ・ミーツ・ガール』のCM撮影の様子だぞ。このCMには人気テレビ番組"おはスタ"で活躍中のレイモンドが登場することになったのだ。「レイモンドさんは"おはスタ"での活躍で、子供達に人気が高く、『牧場物語』シリーズのファン層にピッタリ(広報のマサ斉藤さん)」というのがCMに起用した理由だそうだ。今回のCMは、9月頃から随時放映される予定とのこと。

◆真剣な表情で打ち合わせするレイモンドさん。いつものイメージとちがうよね

◆カメラを向けるといろんなポーズをとってサービスしてくれたのだ。これがいつものレイモンド

NEW新製品 N64にユニークな新バージョンが登場する その名も「ピカチュウNINTENDO64」だ!!

トイザらス等での限定版や海外で発売されているものを除けば、発売中のN64本体はグレー、クリアブルー、クリアレッドの3色のみ。しかし、今回、あっと驚く「ピカチュウNINTENDO64」が発売されることになったのだ。写真のように本体にピカチュウの姿をうまくフューチャー。電源を入れると、ピカチュウのほっぺが光るようになっているし、ピカチュウの足にあたる部分が、リセットスイッチになっているのだ。こんなかわいいゲーム機、いままでになかったよね。

◆発売は7月21日で価格は14000円。色はツートンカラーで、ブルー&イエローとオレンジ&イエローの2種類

NEW新製品 『星のカービィ64』の人気キャラがキーホルダーになって登場するぞ

大人気のN64ソフト『星のカービィ64』の人気キャラクターがキーホルダーやストラップになって発売されることになったぞ。今回発売される商品は、カービィのスクイーズキーホルダー(写真中央・500円)に、プチマスコットキーホルダー(写真左・300円)3種類、ティンクルストラップ(写真右・400円)。スクィーズキーホルダー以外は、カービィと、デデデ大王、ワドルディの3種類があって、全部で7種類発売されるぞ。カービィはとっても人気者なのに、グッズがあまり発売されていなくて、残念に思っていた人に、うれしいお知らせだよね。

◆発売は6月下旬を予定しているぞ。プレゼントも予定しているのでお楽しみにね

アニメ 放映中のTVアニメ「メダロット」が7月7日より新しく生まれ変わるぞ!!

ゲームボーイで、人気の高い『メダロット』。テレビアニメ「メダロット」も、現在テレビ東京系列で放映中だよね。このテレビアニメ版「メダロット」が、新しく生まれ変わることになったのだ。これは、7月に発売が予定されているゲームボーイソフト『メダロット3』に合わせて、新しいストーリー展開になるためだ。物語は現シリーズの事件解決後からスタート。新たなライバル、さらなる強敵も出現するぞ。メダロットが変形するなど、『メダロット3』の新設定を踏まえた内容に生まれ変わるので、前作同様楽しみだね。

◆7月7日放映スタート。放映は毎週金曜日の午後6時から6時30分までだぞ

●はみだしNEWS● ファミ通6月23日号でも、『マリオテニス64』のCM撮影のことが紹介されているが、その記事で使用されている写真に、わたる副編が背後霊のように写っているのだ。わかるかな?

●はみだしNEWS● 7月28日に発売が予定されている『サクラ大戦GB』にも限定ゲームボーイカラーとのセット企画があるぞ。こちらはGBカラーとソフトセットで12600円也。

GOOD オススメ 今月のマリオクラブおすすめソフトは、バラエティー豊かなこの5本！

N64 エキサイトバイク64

ファミコンで発売された『エキサイトバイク』のN64版。コース上の変化に富んだ起伏に合わせて、マシンの姿勢やジャンプのタイミングを調整し、コースの先を読みながら戦略的に走行ラインをとっていく要素に面白味がある。マシンとその動きはリアルに描かれており、また、コースの起伏に応じて激しく動くマシンのアクションには非常に迫力がある。ゲームモードは、数多くのレースをクリアすることでプロを目指す「シーズン」モードに加え、オリジナルコースを作成できる「コースエディター」モードや、スタントアクションを競う「スタントコンテスト」をはじめとし、元祖「エキサイトバイク」など6種類のゲームができる「スペシャルコース」モードなどが用意されており、充実したものとなっている。さらに、対戦ではレースのほかに、バイクで行うサッカーもプレイすることができるなど、全体的にゲームの幅が広く、満足できる作品となっている。

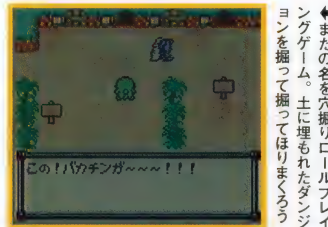
◆派手にドリフトを決めながらの走りは爽快だぞ。昔はまったファミコン版の復活もうれしいね

N64 がんばれ!ニッポン!オリンピック2000

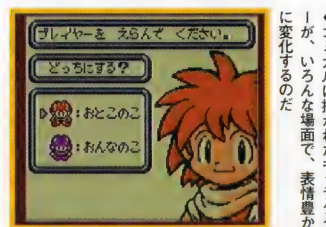
『ハイパーオリンピック』シリーズの最新作。メダル獲得によって出現する4種目を含め、夏季オリンピックの公式14種目をプレイすることができる。競技前後の演出やカメラワーク、歓声やアナウンス等により、題材であるオリンピックの雰囲気、競技場の臨場感をうまく表現している。また、選手のグラフィックはリアルかつ大きく描かれ、動きも滑らかで視覚的印象が良い。8種目の競技の総合得点を競う「CHAMPIONSHIP MODE」と14種類を自由にプレイできる「OLYMPIC MODE」の2種類のモードがあり、「CHAMPIONSHIP MODE」では、表彰時に優勝した選手の国歌が流れるという達成感を高める演出が用意されている。操作方法には各競技の特徴が良く表現されている上に、シンプルで手軽に楽しめるつくりとなっており、夏季オリンピックを知る幅広い層におすすめすることのできる作品だといえる。

◆9月15日の開幕にむけて順調に準備がすすんでいるオリンピック。その雰囲気がバッチリ楽しめる

GBC専用 ポヨンのダンジョンルーム

「大貝獣物語」のキャラクター「ポヨン」を主人公としたロールプレイングゲームの2作目。「ポヨン」を始めとするキャラクターがコミカルに描かれているなど、全体的にビジュアル面の印象が良い。前作からの土をほりながらルートを開拓していくという独自のシステムに、今作では倒した敵の数などによりダンジョンが変化するという要素が加えられている。また、前作同様、戦闘システムには、敵の弱点を狙う「ピンポイントアタック」や敵の攻撃を避ける「リアクションアタック」などの要素がある。その他にも、キャラクターの「テクニカル（職業）」の変更、「召喚獣」やアイテムなどの収集、武器やアイテムの合成、施設の建設、通信対戦などゲームを構成する要素が数多く盛り込まれており、満足できる内容となっている。

◆またの名を穴掘りロールプレイングゲーム。土に埋もれたダンジョンを掘って掘ってほりまくろう

GB ドカポン?!ミレニアムクエスト

ダンジョンを探索するタイプのロールプレイングゲーム。キャラクターはコミカルに描かれており、また、装備を変更するとキャラクターのグラフィックも変化するものであることや、「ジャンケン」の要素を取り入れた独創的な戦闘システムを採用していること、ゲームオーバー時には持ち物が全てなくなる上に自動セーブが行われるなどのシステムから、緊張感のあるプレイを楽しむことができる。また、武器や盾にもパラメーターがあるほか、装備品のレベルアップや合成の要素など、ゲームを構成する要素が豊富であり、充実した内容となっている。ゲームスタート時に、難易度の異なる「おとこの子」、「おんなの子」を選択できることや、オートマッピング機能があることなど、初心者向けの配慮もあり、幅広い層におすすめできる内容になっている。

◆コミカルに描かれたキャラクターが、いろんな場面で、表情豊かに変化するのだ

GB ハローキティのスウィートアドベンチャー ディアダニエルのスウィートアドベンチャー

「サンリオ」の人気キャラクター「ハローキティ」と「ディアダニエル」のそれぞれを主人公としたアクションゲーム。「ハローキティ」をはじめとするサンリオのキャラクターが多数登場し、また、かわいらしく表現されており印象が良い。『ハローキティの〜』はクリアタイムによって、『ディアダニエルの〜』はジャンプアクションによって「ラブラブポイント」を稼ぎ、新たなコスチューム（『ハローキティ』）やパワーアップアイテム（『ディアダニエル』）を獲得する要素があり、多彩なアクションを駆使しながらのステージ攻略に面白味がある。また、ステージクリア時の状態（コスチューム等）で、クリア後に得られる「写真」が変化し、また、それらを収集するという楽しみもある。さらに、ミニゲームやアイテム交換などの通信を使用した遊びも充実しているほか、ゲームの説明やヒントをくれる「ピューロランド」など、遊びやすさに対する配慮もされていることから、キャラクターファンはもちろんのこと、低年齢層にもおすすめできる作品である。

NEW 新製品 ハローキティゲームボーイカラースペシャルボックス2が発売されるぞ

人気の高かった限定商品「キティGBカラー」がリニューアルして、「HELLO KITTYゲームボーイカラースペシャルボックス2」として登場するぞ。本体はサンリオデザイナー指定のピンク色で、『ハローキティのスウィートアドベンチャー〜ダニエルくんにあいたい〜』が同梱されているのだ。キティちゃんのファンならずとも、気になる商品だよね。発売は7月中旬を予定、価格は11260円（税別）だ。

◆ピンク色の本体はやさしい感じで、キティちゃんにぴったりだね。限定品なのでお早目にね。もちろんエンドーは予約済みだぞ

特報！「ときわたりポケモン・セレビィプレゼント」がNINTENDOスペースワールド2000で実施！！

8月25～27日に幕張メッセで開催が予定されているNINTENDOスペースワールド2000で、「ときわたりポケモン・セレビィ」が配布されることになったのだ。往復ハガキでの申込みのみで、締切は7月31日（月）必着分まで。「セレビィ」をゲットしたい人は、このチャンスを逃すな!!

日時・場所：2000年8月25日（金）～27日（日）。千葉県幕張メッセにて配布。

配布数：10万匹（応募が10万通を超えた場合は抽選になります）。

配布方法：セレビィプレゼント券（当選の返信ハガキ）とゲームボーイ本体、GBソフト『ポケモン金』もしくは『ポケモン銀』を持参の方に配布。

応募の方法：必ず往復ハガキで応募すること。（電話での応募の受付けは行っておりません）。往復ハガキの書き方とあて先は下記を参考にしてください。

締切：2000年7月31日（月）必着分まで。

応募上の注意：以下の点に注意してください。

1. 必ず往復ハガキで応募すること。
2. 1人につき1通のみの受付けです。
3. 1通につき1匹のみのプレゼントです。
4. 当選しても、希望したプレゼントの日は変更できません。また希望日が集中した場合、希望日にこたえられない場合もあります。
5. セレビィプレゼント券、または落選のお知らせは開催日の2週間前までに発送します。
6. プレゼントの時間や集合場所などの詳細は、セレビィプレゼント券に明記されます。

問合せ先：セレビィプレゼント事務局
03-5337-6658（平日の11時～19時まで受付け）

往復ハガキの書き方

163-8696 新宿郵便局 局留「セレビィプレゼント」係	ここには何も書かないこと

＜往信面＞

ここには、必ずキミの住所と名前、郵便番号を書こう	1.引換希望日（8月25/26/27のいずれか1つ） 2.名前 3.住所 4.年齢 5.電話番号（市外局番から記入）

＜返信面＞

http://w33.mtci.ne.jp/~u-ma

してないと思うが

三浦ゆうま

●はみだしNEWS● 全米の30都市で、『ポケットモンスター』が舞台でも公演されることになったぞ。残念ながら、日本での公演は未定とのこと。こうなりゃ、米国まで見にいくしかないかな？

関西のゲームファンにうれしいお知らせ 神戸で「テレビゲーム展」が開催中!!

6月15日から8月29日までの期間、神戸ファッション美術館で「BIT GENERATION 2000 テレビゲーム展」が開催されるぞ。この展示会では、テレビゲームを日本の現代文化のひとつととらえて、「テレビゲームとは何か」というテーマを、国内の公立美術館が探っていく初めての展覧会だ。入場料は一般が800円、小中高生・65歳以上は600円だ。開館時間は午前11時から午後6時まで、金曜日のみ午後8時までだ。

◆場所は神戸・六甲アイランドにある神戸ファッション美術館。開催は8月29日までだぞ

任天堂新社屋への道のり Vol.5

6月号でお伝えした時点で、すでにビルの外観はほぼ完成していたので、ビル自体にはあまり大きな変化はなかった。前回と変ったかな？と感じたのは、エントランス（入口）の部分と、外壁の工事がかなり進んでいたことだ。エントランスは、世界中からやってくる大事なお客さんを最初にお迎えする場所。エントランスの印象で、会社の印象が決まっちゃうこともあるし、大事な場所だものね。

◆敷地の外壁部分の工事も順調に進行中。本社ビルの外観と同じ色調で統一されているぞ

◆エントランスで、マリオやピカチュウがお客さんをお出迎えなんてことはあるのかな

SFC&GB情報局

新着情報から続報まで、今月もタップリ6ページでお届けします！

コロコロ転がるカービィだ!

みんなの人気者カービィが、3年半ぶりにゲームボーイに帰ってきた! まん丸いカービィをコロコロ転がして、ゴールを目指すというアクションゲームなんだ。このゲームは、今までなかったような、全く新しいアクションが楽しめるらしいけど、それがどんなアクションなのかは、残念ながらまだ分からない。来月号で詳しく紹介できると思うので、お楽しみに!

おなじみデデデ大王も登場!

今までの『カービィ』シリーズに登場した敵キャラはもちろん、カービィの宿敵(?)である、くいしんぼうのデデデ大王も登場するぞ。今回のゲームでも、デデデ大王と対決することになるのかな?

◆カービィが気持ちよさそうに寝ているところから、このゲームが始まるぞ

◆カービィが昼寝をしている横を、ワドルディが忙しそうに通り過ぎたぞ

◆デデデ大王もカービィの横を通り過ぎた。いったい何が起こったんだろう?

いったいどんなゲームなんだろう?

最近発売された任天堂のGBソフトは、3800円のものがほとんどだったけど、この『コロコロカービィ』はちょっと高めの4500円。何かビックリするような新しい仕掛けもあるかもしれないぞ。

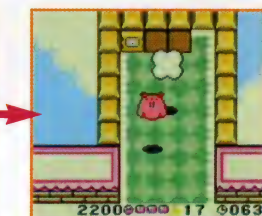
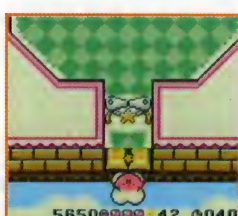
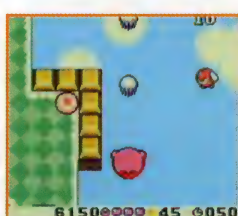
◆スペースワールド直前の8月23日に発売予定。どんなゲームなのか楽しみだね

ゴール目指してコロコロコロ

ゲームのルールは単純明快、カービィがゴールにたどり着けば、ステージクリア。ただコロコロ転がるだけではなく、ジャンプなどのアクションもできるのだ。

◆ゲームの舞台となるのは、おなじみのプププランド。目の前にはバンパーがあるね

◆カービィがジャンプすると、バンパーもいっしょに飛び跳ね、色が青から赤に変わったぞ

◆今度はカービィがクルッとバック転だ。上の方に見える影は何だろう?

◆バック転で雲の上に乗れるんだ。落ちないように気をつけなくちゃね

◆ゲートを通れば、もしミスをしてもこのゲートからゲームを再開できるのだ

◆空飛ぶカービィ。空気砲を使って、ブロンドバードを撃ち落としちゃおう!

◆ここがゴールだ。雲の上からジャンプして、うまく着地できればステージクリアだ!

GB & GBカラー ドカポン?! ミレニアムクエスト
ジャンル RPG
アスミック・エース　7月14日発売予定　価格：3980円

一人前の冒険屋をめざせ！

ある日、王様が出した求人広告につられて、ドカポン王国にやってきた主人公。「そんな危険な仕事じゃないだろう」なーんて、スイートな考えで王様の依頼を引き受けてダンジョンにもぐる主人公だったが、ダンジョンの中には、こわ〜いモンスターが、いっぱい潜んでいた！　君は王様の仕事をクリアし続け、一人前の「冒険屋」になれるかな？

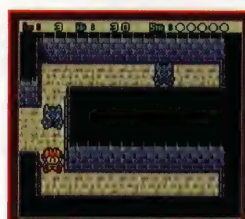
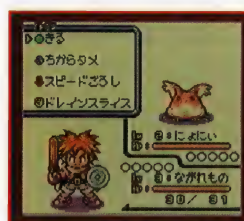
◆主人公は、男の子と女の子のどちらかから選ぶことができる。初心者には女の子がおすすめだ

◆王様の最初の依頼内容は、ダンジョンの最下層にある「家宝の剣」を探し出してくることなのだ

◆「まさか来るとは思わなかった」って、なんともいい加減な求人広告だけど、大丈夫かなー

◆ダンジョンのなかはこのようになっております。まわりにウロついてるのはモンスター？

戦闘はジャンケンなのだ

このゲームの戦闘には「ジャンケン方式」が取り入れられている。つまり、主人公もモンスターもそれぞれ、各装備ごとにグー、チョキ、パーに対応した技をもっていて、例えば攻撃の時なら、ジャンケンで勝てば技が効果を発揮する。だけど負けると、逆に相手の防御技が決まってしまうのだ。また、ジャンケンとは対応しない「基本技」というのもあるぞ。

◆グー、チョキ、パーに対応した3つ＋基本技のどれを出すか選択しよう

◆こっちはパー、むこうはグーというわけで、今回はこっちの勝ち。ブロック成功なのだ

装備品を合成できるぞ

装備品は、ダンジョンの中で拾うことができるんだけど、実はこの拾った装備、鍛冶屋にもってって合成してもらうことができるのだ。合成すると、まったく新しい装備ができあがるぞ！

◆ダンジョンから拾い集めてきた装備は、町の鍛冶屋さんにもっていって合成してもらおう

GB & GBカラー 小さな巨人ミクロマン ユーボーグ戦記2010（仮）
ジャンル RPG
メディアファクトリー　秋発売予定　価格：未定

ミクロマンの新たな戦いが始まる！

おもちゃやアニメでおなじみの「ミクロマン」たち。彼らの新たな戦場はGBだ！　時は西暦2010年、地球滅亡をたくらむ新生アクロイヤー軍団を阻止するために5人のミクロマンが地球にやってきた。君もミクロマンといっしょに、地球を救ってくれ！　今度のミクロマンは、遊べる文具「ユーボーグ」と組み合わせることで、パワーアップができるぞ！

◆ユーボーグをミクロマンに装着して、パワーアップだ！どんどん集めてミクロマンを強化しよう

◆ちなみに、これが主人公。ミクロマンたちといっしょに、地球の平和をまもってくれ！

◆おそらく、アニメ版では女の子には一番人気があったとおもわれるミクロマン・イサム

◆こちらは戦闘画面だ。ミクロマンたちはいろいろな武器を持っているぞ

歴代のミクロ戦士総登場！

このゲームには、26年前に発売された初代ミクロマンをはじめ、歴代のミクロマンがすべて登場するんだ。もちろん、敵も歴代アクロイヤー軍団をそろえて総力をあげて襲ってくるぞ！

◆アニメ版にも登場した「ミクロマン・アーサー」。今回もアクロイヤーたちと戦うぞ

◆GBでしか見られない新生アクロイヤーもたくさん登場するぞ。こいつはそのうちの1体だ

説明せねばなるまい

記事の中で「26年前に発売…」と書いたが、誤植じゃないぞ。そう、ミクロマンは1974年にタカラから発売されて以来、根強い人気をほこるおもちゃなのだ。君のお父さんもミクロマンで遊んでいたかも？

◆ちなみに、これは7月下旬発売予定の最新作「秘密移動基地　ミクロトレーラー」なのだ！ ほ、欲しい！

GBカラー専用

メダロット3

ジャンル RPG

イマジニア　7月下旬発売予定　価格：4300円

序盤のストーリーはこんなかんじ

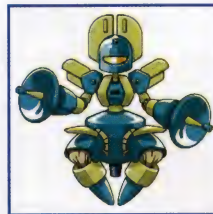
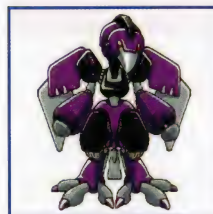
さーて、すっかりおなじみの『メダロット3』。『3』もやっぱりゲーム序盤の舞台は「おみくじ町」なんだけど、どうも最近町の様子がおかしいらしい。まあ、様子が変だとなれば、たいていはあいつらが犯人なんだよね…。というわけで、事件を追いかけ始めるイッキたちご一行様なのでした。というわけで、その辺の画面を見てもらいましょう。

◆どうもなんだか、ご町内では風邪がおおはやりらしい

◆というわけで、怪しい工場跡を捜索してみるってぇと

◆学校内でもいろいろと事件がおこっているらしい

◆でたぁ！ロボロボ団幹部のスルメ！するってぇと犯人は…

続々登場！新型メダロット

アニメと同じ声が聞けるのだ！

ゲーム中では、イッキやアリカといった、アニメでもおなじみのキャラクターたちが、アニメと同じ声でしゃべってくれるのだ！ロボトルを始めるときにはもちろん「ミスター・うるち」がかけ声をかけてくれるわけですね。

◆はい、もちろんロボトルには欠かせないこの声が聞けるんですな

GB&GBカラー

所さんの世田谷カントリークラブ

ジャンル SPT

ナツメ　8月11日発売予定　価格：3980円

すごいですね～！所さんのゴルフゲーム！

ゴルフゲームは数々あれど、あの「所ジョージ」さんが描いたキャラクターが登場してしまうゲームなんて、これぐらいしかないんじゃないでしょうか。所ジョージファンならずとも、ちょっと気になるこのゲーム、自キャラに所さんを選べば難しい操作は一切いらないので、ゲームが苦手でゴルフは好き、というお父さんたちにもおすすめなのだ。

◆コースはこんな感じ。どんなコースがあるのかは後で詳しく説明しましょ

◆ところで私、所さんの「正気の沙汰でナイト」という歌大好きでした

◆上が打つ強さを決めるパワーゲージ、下はボールの打つ位置を表しているのだ

◆所さん、コースの上からなにやら呼んでおりますが、いったいなんなのでせう？

コースとプレイヤーを選ぼう

最初に選べるコースは、ジャングル、海岸、草原の全部で3つ。だけど、ある条件をクリアすると、ナゾのコースが登場するぞ！　そのコースに挑戦するキャラは、所さん、猫、マルと3人の中から選ぶことができるのだ。ちなみに、キャラによって難易度がちがい、我らが所さんはイージー設定のキャラとなっているのでありました。

◆最初に選べる3つのコース。はたして4つ目のコースとはどんなコース？

◆ちなみに猫はノーマル、マルはプロゴルファーでハード設定となっております

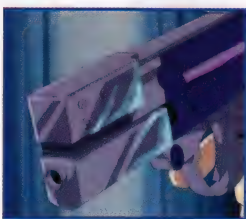
記念写真を集めよう

コース上に現れる怪しいキャラクター、実は所さんが描いたキャラクターたちなのだ。このキャラクターたちと記念写真をとることができるぞ。記念写真を一定数以上あつめると、何かが起こるかも？

◆というわけで、怪しい犬と記念写真をとってみました。ほかにもいろんなキャラがいるのだ

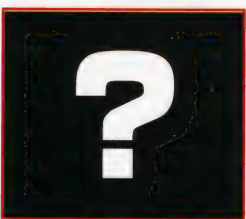
GB&GBカラー
真・女神転生デビルチルドレン[赤の書][黒の書]
ジャンル RPG
アトラス　2000年発売予定　価格：未定

仲魔を召喚する「デビライザー」

このゲームの戦闘システムは、主人公のパートナーに加えて、仲魔にしたデビルを召喚して戦わせるというもの。主人公が、戦闘中にデビルを召喚するために使うのが、「デビライザー」という銃だ。デビライザーには弾丸を込める穴が6つある。ここにデビルのデータが登録されている「メモリーブレット」という弾丸を込め、戦闘中にトリガーを引くことによって、デビルが召喚されるのだ。

◆これがデビル召喚銃のデビライザーだ。メモリーブレットを6つ装填できる

◆どのメモリーブレットを撃つか決めてトリガーを引くと、そのデビルが召喚される

デビルのクラスと「キングライザー」

デビライザーで召喚可能な通常デビルの他にも、「キングライザー」という銃でなくては召喚できないデビルもいる。もちろんデビライザーよりも強力な召喚銃だが、このキングライザーには弾丸を込める穴が最初は3つしかなく、同時に召喚できるデビルは1体だけ、さらに1度召喚したキングクラスのデビルを入れ替えると、次に召喚されるまで2ターンかかるというように、いろいろと制約もある。

◆キングライザーの詳細は不明だが、初めはメモリーブレットを3つしか装填できないようだ

◆キングクラスのデビル「ザントマン」。キングライザーを使わないと召喚できない

会話システムの感情アイコン

仲魔にするべくデビルと交渉する「会話システム」。その交渉中に、相手のデビルの感情がアイコンで表示されるのだ。最初は怒っていても、交渉次第で笑顔（ハート）のアイコンに変化して仲魔になったり、逆に最初は笑顔だったのに怒って交渉失敗することもある。ちなみに、アイコンが笑顔でも、交渉が成功するとは限らない。

◆怒っているアイコンなので、この交渉は不調に終わる可能性が高そうだ

◆こちらは笑顔（ハート）のアイコンが出ているので、大いに期待できるぞ

デビル管理端末「ヴィネコン」

ヴィネコンは、コンパクトなモバイルパソコン。デビライザー・キングライザーと接続することによって、デビルの召喚を実現するのだ。仲魔にしたデビルが登録される「デビダス」という図鑑機能も、このヴィネコンに内蔵されている。また、「デジホン」という電話を入手すると、電波が届く範囲内なら「ヴィネセンター」にアクセスでき、仲魔を呼び出したり送ったりもできる。つまり、ヴィネコンは仲魔にしたデビルを管理するモバイルパソコンなのだ。デビルを属性ごとに分けたり、レベルごとに分けたりと、整理もカンタン。デビルを合体させるときにも重宝するだろう。

◆「これが「ヴィネコン」。主人公がいつも持ち歩いているモバイルパソコンだ

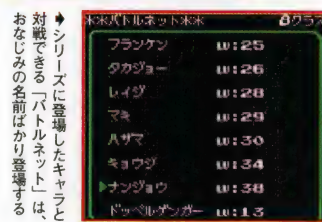
◆ヴィネコンは、デビルの並び替えができるほか、デビダスでデビルのステータスも見られる

デビル管理施設「ヴィネセンター」

冒険の途中に、さまざまな街へ立ち寄ることになる。その中に「ヴィネセンター」という施設がある街も存在する。このヴィネセンターは、仲魔にしたデビルを呼び出したり預けたり別れたりする場所だ。また、通信ケーブルをつないでデビルの交換や合体をしたり、鍛え上げたデビル同士を戦わせることもできる。さらに、『真・女神転生』シリーズに登場したキャラとの対戦も楽しめる!

◆「街にたどり着いたら、まずヴィネセンターを探してみよう。ここでデビルを入れ替えられるぞ

※※バトルネット※※　クラス

フランケン	W:25
タカジョー	W:26
レイジ	W:28
マキ	W:29
ハザマ	W:30
キョウジ	W:34
ナンジョウ	W:38
ドッペルゲンガー	W:13

◆シリーズに登場したキャラと対戦できる「バトルネット」は、おなじみの名前ばかり登場する

パートナーと仲魔で「コンボ技」

戦闘中に、主人公のパートナーと仲魔にしたデビルの技を組み合わせて、「コンボ技」という強力な技を繰り出せる。どんな組み合わせで技が出せるかは、デビル図鑑「デビダス」で調べられるぞ。

◆コンボ技の1つ、ツインバイス。敵デビルのガードを無効化する、強烈な攻撃だ

◆主人公それぞれにパートナーがいて、コンボ技はパートナーと仲魔の組み合わせで変わる

GB&GBカラー

ロックマンX サイバーミッション

ジャンル ACT
カプコン　8月発売予定　価格：3980円

今回の新要素は、これだ！

先月も紹介した『ロックマンX』。正式なタイトルもきまったところで、今回の新要素を紹介しておこう。まずは、各ステージのボスを倒すともらえる「特殊武器」。強敵はこいつで倒していこう。次は、ステージ中に隠されている「パワーアップパーツ」。そして最後は、ある特定のステージだけで使える「ライドアーマー」だ。こいつは超強力だぞ！

↑パワーアップパーツは全部で4種類。こいつを使えば能力が格段にアップするんだ

↑やったあ！特殊武器をゲット！これでどんな敵でもこわくないね！

↑ライドアーマーのパンチ攻撃は、たいていのものなら一撃で粉砕できる（かもね）

↑特殊武器をぶっぱなして、悪いやつらをやっつけるんだ！当たると気持ちよさそうだね！

新キャラクター登場！

さてさて、こちらでは今回初登場する新キャラクターのごく一部を紹介しておこう。主人公・エックスのサポートをしてくれる「ミディ」を初め、その双子の兄「テクノ」や、エックスの行く手をはばむ「シャドウハンター」コンビなど、様々なキャラクターが登場するぞ！

ミディ

↑コンピュータに関しては天才の少年型レプリロイド。いろいろな面でエックスをサポートしてくれるのだ

テクノ

↑ミディの双子の兄だが、敵側についている。ストーリーの発端である「マザーコンピュータ・ハッキング事件」の犯人

ザイン

↑「シャドウハンター」と呼ばれる特殊戦闘型レプリロイド。エックスの行く手を阻む

ギーメル

↑ザインとコンビを組んでいるシャドウハンター。ずるがしこい性格で、エックスの妨害を楽しんでやっているのだ

GBカラー専用

ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT

ジャンル ADV
ハドソン　8月発売予定　価格：3980円（予価）

バトルシステムを紹介するぞ！

やっぱしベイブレードといえばバトル。そこで今回は、このゲームのバトルシステムを詳しく見てみよう。ベイブレードには4つのパーツがある、というのは前にも紹介してるよね。このパーツをうまくセッティングすることがまず大事なのだ。自分でセッティングしたベイブレードでライバルをやっつけたら、気持ちいいぞ！

↑対戦相手が現れたら、どんなベイブレードを持っているのかチェックしてみよう

↑ベイブレードを選択したら、ビットの精霊に指示を与えるのだ

↑んでもって、それに対応できるようなベイブレードを自分の手持ちからえらぶのだ

↑選択が終了したらシュート設定！くわしくは右をみてね

シュートアクションを使いこなせ！

左側でも、ちらっとシュート設定画面が出てるけど、その画面ではシュートパワーを決めたり、「シュートアクション」という特殊なアクションのコマンドを入力することができる。アクションの能力には、攻撃力に優れたものや防御向きなものなど、いろいろなものがあって、シューターによってもつかえる能力が違うのだ。状況に応じて、うまく使い分けていこう。

↑格闘ゲームの必殺技と同じ要領でコマンド入力をしてやればいいのだ

↑うまくコマンド入力がきまればアクションができる。これは「レッグシザーズ」

必殺技を決めてみよう！

ビットにはそれぞれの必殺技がある。必殺技を発動させるには、ビットとプレイヤー、ビットとベイブレードの相性がよくなければならないが、ピンチの時にうまく発動できれば、一発逆転も夢じゃない？

↑必殺技がきまった！ブレーダーDJも、思わず叫んでおります

無人島から生きて帰れるか…!?

無人島に漂着した主人公が、食料や水の確保をしつつ島内を探検して、島から脱出するサバイバルRPG第2弾! 今回の主人公は、ヤマトとムサシの双子の兄弟だ。キャンプに行こうとしていたある日、お宝求めて世界中を駆けめぐる謎の組織「BB団」に2人は連れ去られ、離ればなれになってしまったのだ! 果たして無事に帰れるのだろうか?

◆お兄さんのヤマトと、弟のムサシのどちらを主人公にするかを選択する。名前は自由に変更可能だ

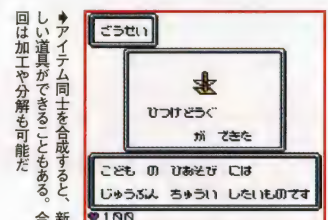
◆兄弟どちらを主人公に選ぶかによって、ゲーム展開が変わるのだ。こちらは弟のムサシ

◆BB団に拉致されて、ヘリコプターに乗せられた2人。この後、離ればなれになってしまう

◆これがゲームの舞台となる双子島のマップだ。行ったことがある地点だけ表示されるぞ

島内を探検しよう!

島内のあちこちにアイテムが落ちている。これを拾って使ったり、合成して新しい道具を作り出して、主人公の行動範囲をどんどん広げるのだ。夜になったら疲労回復のために、小屋に帰って休息しよう。

◆雨が降ることもある。雨に濡れると体力が減ってしまうので、カサをさして外を歩こう

◆アイテム同士を合成すると、新しい道具ができることもある。今回は加工や分解も可能だ

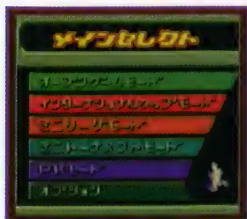
◆疲れたり外が暗くなったら、このような小屋で休息しよう。主人公の疲労度が回復するぞ

主人公を助けてくれる「パロ」

今回の冒険では、お助けキャラとしてオウムの「パロ」が登場する。例えば主人公が行けない場所のアイテムを取ってきてもらったり、お役立ち情報を教えてくれたりするのだ。ぜひ仲間にしよう。

◆パロはちょっとおしゃべりだけど、困っている主人公を助けてくれる頼もしい存在だ

世界の強豪と勝負!

全48チームが登場するサッカーゲームだ。ゲームボーイならではのカンタン操作で、ワンツー・スルーパスや、オーバーヘッドキックをはじめとしたテクニックを繰り出せる、本格的な内容に仕上がっている。フォーメーションや戦術の設定が可能なほか、各選手には調子が設定されているので、より戦略的な試合が繰り広げられるぞ。

◆ゲームモードの選択画面。手軽に1試合楽しむモードや、トーナメント方式のモードもある

◆17のフォーメーションが用意されている。ポピュラーなものから特殊なものまで色々あるぞ

◆48ケ国のチームが登場。攻撃力と防御力が表示されるので、そのチームの強さが判明できる

◆画面下のレーダーを見ることによって、画面外にいる選手の動きを確認できる

駆け引きが熱い「PKモード」

PKモードは、キッカーがカーソルを動かして、コースとキックの強弱を決める。外側の大きなカーソルが「強キックエリア」で、シュートスピードは速いけど、ボールが飛ぶ範囲が広い。中央の小さなエリアが「弱キックエリア」。スピードは遅いけど、確実に狙った所へと飛ぶ。そしてキーパーは、相手がシュートするコースを予想してカーソルを動かし、タイミング良くボタンを押してゴールを守るのだ。

◆キッカーがカーソルを動かす。ゴールの隅を狙った方が決まりやすいだろう

◆シュート動作に入ると、コースが表示されるので、その際にカーソルの位置を微調整しよう

通信対戦も楽しめる

通信ケーブルをつなげば、2人で遊べる対戦モードも用意されている。オフサイドなどのルールや試合時間を設定できるから、手軽に一勝負楽しめるぞ。上で紹介したPKモードの通信対戦も可能だ。

◆ゴール前の攻防。思わず十字キーを押す指に力が入ってしまう瞬間だ

みなさんごめんなさい！レギュラー６ページ化を宣言しておきながら、今月は４ページです。いろいろと調整がありまして、縮小版ってことになってしまいました。たくさんのイラストを送ってくれた投稿者の方々、及び読者のみなさん、ホントごめん！来月号では６ページになる予定ですので、今月は許してね。

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

【大阪府／はるさめまななさん】

◆『ムジュラ』をプレイすると、プレイ前より、より思い入れの強いイラストが描けるよね。このイラストも力入ってる

【東京都／さかざき咲羅さん】

◆『時のオカリナ』のゼルダ姫とシークだね。『ムジュラ』のやりすぎで、手がちょっとふるえ気味だとか…

【栃木県／夢之助さん】

◆仮面をかぶって変身する時って、すごい表情になるよね。このイラストの表情って、なんかそんな印象が

◆長い！えらく縦長のCGイラストです。『時のオカリナ』に登場するメインキャストを描いてくれたんだね。どのキャラもいい表情だ

【北海道／はうはうさん】

【東京都／渡辺皇士さん】

◆N64だけのオリジナルってところが、ユーザーにとってはうれしい限りだよね。『バイオ0』のレベッカだよ

【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆男子たちのあこがれの的だったと思われるルルの子供時代。ゾーラ族は美人ばっかだから、ゾーラの里へ行きたいとか

【愛知県／サルムント雁さん】

◆『ムジュラ』初プレーは、やっぱり月が落ちてきてゲームオーバーだったそう。びっくりするよね最初は

◆先日編集部に遊びに来てくれたはやりのうしさんが描いてくれたのは『F-ZERO X』のジョディーサマー

【東京都／はやりのうしさん】

【山口県／はるちさん】

◆ほのぼのとした雰囲気が楽しみな『マリオストーリー』。イラストもそんな雰囲気があふれているよね

【東京都／プーアルさん】

◆『ポケモン金・銀』の主人公とライバル。ライバルの強気な表情に性格が表れているようなイラストだね

【石川県／モナミさん】

◆「H・Nさんへ。ありがとうございます。このイラストをささげます」との作者からのコメントです

【岡山県／まあめいどさん】

◆リンクのモーションが増えていて、ますますリンクの存在感が強くなっている様な印象を受けたそうです

◎次回のお題は『アクション!』。次々回のお題は『好きなキャラ』。

今月のお題『仮面』

◆仮面といったら、イラスト左下にいるお面屋だよね。お題が仮面なので、このネタは結構多かったな。「信じなさい…」ってやつね

【大阪府／大城ヨシキさん】

◆このイラストはずっと前に描いたものなので、間違いだらけだそうです。でも、平和になったタルミナ平原を、オトナになってから思い出してるみたいだぞ

【愛知県／蒼月ひかるさん】

◆『ムジュラ』の団員手帳イベントのなかでも、かなり複雑なアンジュさんのイベント。アンジュさんをなかなか幸せにできないとブルーになっちゃうよね

【千葉県／猫吉さん】

◆ゲームのイメージではなく「仮面」という言葉の響きのイメージでこのイラストを描いてくれました

【千葉県／さかい野枝実さん】

◆隊員のみなさんの性別が知りたいそうです。性別を公開してもいい人は、イラストに描いてね

【東京都／奥内あまんさん】

◆みんなが「ムジュラ」イラストを描きそうだったので、あえて「マザー」のジェイソン君を描いたって

【長野県／からさん】

◆お面やさんが持ってるマリオのお面が気になるよね。もしかしたら全クリしたらもらえるかなっておもったんだけど…

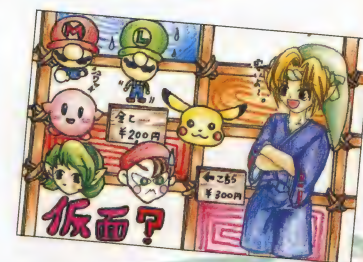
【大阪府／HIROさん】

◆仮面の下には金髪の美女が…。そう、あの『メトロイド』のサムス・アランなのでした

【秋田県／プチ仮面さん】

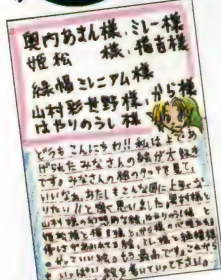
◆仮面＋カービィといったらメタナイトだね。でも剣って使いにくいと思うんだけど、どうでしょうか？

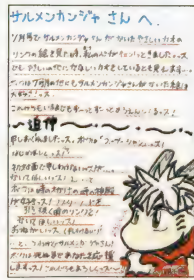
【北海道／福井麻記さん】

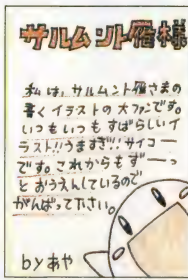
◆あああ、確かに「ストII」のバルログは仮面かぶってるけどね。バルログリンクってこと？

【神奈川県／魔利男さん】

◆おう、オレのお面も売ってるなぁ。これをかぶれば、もれなく仕事を代わってあげます

【佐賀県／SATURNさん】

イラストファンレター

◆熱意のこもったファンレターなのでぜひ載せてってことです

【茨城県／64クロスさん】

◆先月号のリンクがとっても気に入ったようだね

【神奈川県／スーブー・シャンさん】

◆きっとみんなの応援が届いていることでしょう！

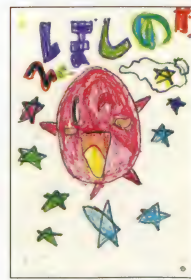
【秋田県／あやさん】

イラスト10歳未満

◆剣士アスカにシレンとコッパ。このゲームも楽しみだよね

【石川県／メタモン2さん・9才】

◆『ムジュラ』のイラストだね。どのリンクが好きかな？

【長野県／野口咲さん・9才】

◆カービィが星に囲まれて、まさに「星のカービィ」だぞ

【福岡県／ハム太さん・5才】

イラストの高層雑居ビル

◆なんかビビるよね。ぬけがらのエレジーを吹いたときの、ぬけがらって…【東京都／湖の家さん】

◆キララがすごくかわいくてお気に入りなんだとか。シレンとキララの関係ってどんな風になるのかな？【神奈川県／泉とうげさん】

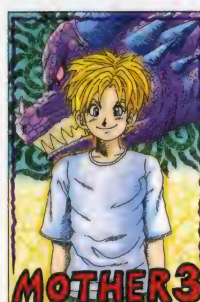
◆「ポケモン金・銀」のカスミとスターミー。傘についているマリルのマスコットもいい味だしてるね【神奈川県／ひろこみのさん】

◆性格がわからないので目だけ描いてくれました。情報が欲しいよね「マザー3」…【埼玉県／空太さん】

◆[http://homepage1.nifty.com/dosei]でサイトを運営しているそうです。遊びにいってみよう【大阪府／どせい男さん】

◆カードゲームの３ヒーロー。『カードヒーロー』『遊戯王』『ポケモンカードGB』だ【東京都／らいちゅうさん】

◆自分で想定した場面を描いてくれました。サリアを人質にとって金をせびるリンク…では決してないそうです【山形県／FALCONさん】

◆やわらかいタッチで描いてくれた「ゼル伝時のオカリナ」のサリア。優しい性格が表現されているよね【宮城県／爽樹さん】

◆「マザー3」のリュカとドラゴンだね。ドラゴンって悪者なのかな？まだ全然わからないよね【大阪府／藤原克人さん】

◆イラストは「ファイアーエムブレム」のマルス王子。最初のころは弱くてどうしようかと思ったけどね【茨城県／上枝逸美さん】

◆ジョゼットはDr.Ryoさん作、ビーノはめっきーさんが描いた合作です【埼玉県／Dr.Ryoさん・愛知県／めっきーさん】

◆あああ、やってしまいましたか。オレも似たようなことしたけどね【大阪府／ちょも丸さん】

◆「マザー3」登場予定の双子くん。このままお蔵入…だけは勘弁だよね【香川県／ななボーさん】

◆ちょっと照れたカンジのリンク。どんな場面なのかな？想像してみよう【大阪府／シキさん】

◆厚化粧が大評判の大妖精だけど、こうやって描いてくれるとイロっぽいかも【北海道／ぺちょんさん】

◆チャットとトレイル。ナビィにはなかった味を出してるよね【愛知県／HALさん】

◆相変わらずのカービィネタ。毎月の大量投稿には頭がさがります【岐阜県／杉村かかしさん】

◆じめじめした季節には、こんな晴れ晴れとしたイラストがうれしいよね【奈良県／山村彩世理さん】

◆ツクシが好きなんだって。だから、苦手な虫ポケモンを育てているとか【神奈川県／茂龍ゆきこさん】

◆「シレン2」のサスミとリクがかわいくて気に入ったそうです。祝発売日決定だね【香川県／音々さん】

◆なんだかシレンが乙女チックなカンジになってるね。少女マンガ!?【埼玉県／松本郁子さん】

◆「マザー3」の発売日決定と「マザー」のGB化の願いを込めて描いてくれました【広島県／こじさん】

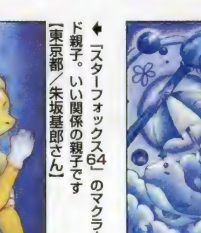
◆楽しいぞ『マリオテニス64』。どのキャラを使いたいかな？【栃木県／ジョナ子改めソナリータさん】

◆「負けない！」って意気込んでいる表情がりりしいぞ。このリンクは【千葉県／緑帽ミレニアムさん】

◆台所をモチーフに描いてくれたぞ。題は「Innocent Blue」だそうです【福岡県／くらざわかずるさん】

◆「スターフォックス64」のマクラウド親子。いい関係の親子です【東京都／朱坂基郎さん】

◆「時のオカリナ」からシーカー族のお2人さん。シーカー族って謎がおおいよね【千葉県／ほげたらぽんさん】

◆月が落ちることを心配しながら働いているクリミアさんがお気に入りみたい【東京都／まめかすおからさん】

◆「2人でいれば寂しくなんかない！」っていうタイトルのイラストだぞ【東京都／めるるーとさん】

◆リアリティを出すために99％アクリルで仕上げた『エピソードI』イラストだ【福岡県／ラ☆ジェンさん】

◆「マザー」のケン。初投稿なので、はじめましてってカンジにしたそうです【千葉県／ヤムチャさん】

◆「タクティクスオウガ」のアロセールのイラストだね【千葉県／更科流水さん】

◆「夢を見る島」以来のゼルダファンだけにGB版の期待が高いんだって【神奈川県／水野原なつめさん】

◆ファンレターのリクエストに応えて好きなキャラを描いてくれたぞ【東京都／あるまじろさん】

4コマの長屋

【岐阜県／描代子さん】

◆恐えよな。コレ。オレも初めてこれを効いたときは背筋がゾッとしました。おそるべし、牛!

◆まさに永遠の2番手ルイージの宿命。そして、永遠にワリオに勝てないワルイージの誕生だね

【千葉県／犬飼鈴助さん】

【新潟県／疾風時雨さん】

◆たしかに道ばたにいろんな物が落ちてるからなぁ。わざわざ誰かが隠したとも思えないし…

【千葉県／丸男さん】

◆任天堂の社員ネタ。TVチャンピオンに出場するほど似顔絵がうまい今村さんと、いつものテイストの本郷さん。なんか実話でありそうなカンジがしてめちゃめちゃ笑えるんですけど…。きっと本人も笑っちゃうでしょう

キレてるかたたち

【?県／猫里真汁さん】

◆まさにニッポンの正月！そういえばもうすぐクリスマスだねぇ。今日はお昼御飯を食べたっけかのう

【大阪府／こぢおさん】

◆3月号の表紙を見本にしたんだって。そうか、リンクの服はこんな風になってたんだね。ちょっとカゼ気味かな?

【大分県／メイRさん】

◆今年のミスポケモンに選ばれたチコリータさん（19歳）。たぐいまれなる美貌と、朗らかな性格が勝因だ

【静岡県／マリオ応援団長さん】

◆もしかしたら事実かもしれないとのことで、現在調査団を派遣したが、あまりの手抜きさに本郷さんもびっくり!

今月の階級特進者

士官候補生
愛知県／サルメンカンジャさん
岡山県／まあめいどさん
大阪府／藤原克人さん
北海道／ぺちょんさん
福岡県／くらざわかずるさん
奈良県／山村彩世理さん

士官学校卒業検定中
埼玉県／Dr.Ryoさん

士官学校4年進級
愛知県／サルムント雁さん
愛知県／蒼月ひかるさん

士官学校3年進級
大阪府／シキさん

士官学校2年進級
長野県／からさん
埼玉県／松本郁子さん

士官学校1年入学
千葉県／丸男さん

士官学校入学候補
岐阜県／杉村かかしさん

特務曹長昇格
大阪府／どせい男さん
宮城県／爽樹さん

特務曹長昇格候補
神奈川県／ひろこみのさん
東京都／らいちゅさん

曹長昇格
山形県／FALCONさん

曹長昇格候補
愛知県／めっきーさん
岐阜県／描代子さん

軍曹昇格
大阪府／はるさめまななさん
栃木県／夢之助さん

軍曹昇格候補
東京都／渡辺皇士さん
東京都／はやりのうしさん
福岡県／ラ☆ジェンさん

伍長昇格候補
東京都／さかざき咲羅さん

上等兵昇格
茨城県／上枝逸美さん

上等兵昇格候補
広島県／こじさん
千葉県／犬飼鈴助さん

1等兵昇格
埼玉県／空太さん

1等兵昇格候補
東京都／あるまじろさん

2等兵昇格
石川県／モナミさん
千葉県／猫吉さん
千葉県／さかい野枝実さん
香川県／ななボーさん
東京都／まめかすおからさん
千葉県／更科流水さん
新潟県／疾風時雨さん

2等兵昇格候補
東京都／奥内あまんさん
大阪府／HIROさん
秋田県／プチ仮面さん
千葉県／ほげたらぼんさん
千葉県／緑帽ミレニアムさん
大阪府／こぢおさん

正隊員昇格
大阪府／大城ヨシキさん
神奈川県／泉とうげさん
大阪府／ちょも丸さん
神奈川県／茂龍ゆきこさん
栃木県／ジョナ子改めソナリータさん
東京都／朱坂基郎さん
神奈川県／水野原なつめさん

準隊員入隊　初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」(横：縦＝1：3又はハガキサイズ)を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

HALL OF FAME THE DREAM TECHNIQUE

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『パワプロ2000』『カービィ64』『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』

N64

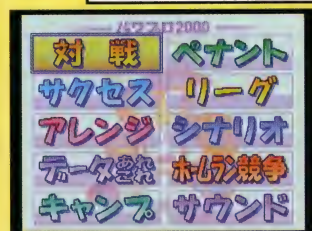
実況パワフルプロ野球2000

コナミ／公式情報

中夢

コマンド技でいろいろできるのだ

おなじみのコナミコマンドが公開されたので、これを使ったお得なドリテクを早速紹介していこう。まず「地方球場選択」は、とある条件をクリアしないと選択できない球場を、コマンドを入力することで選択できるようになる、というもの。「サクセスで全会社選択」は、コマンドを入力すると、はじめから全ての会社を選択することができるという技だ。「リーグでトーナメント」は、リーグモードでトーナメントが遊べるようになるぞ。

地方球場選択

◆ゲームのモードを選択する、この画面でコマンドを入力しよう

◆成功すると「ピキーン」と音がなり、地方球場を選択できるようになっている

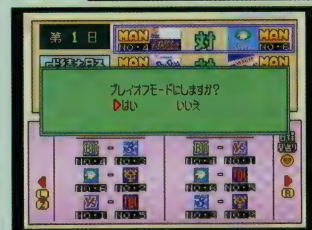
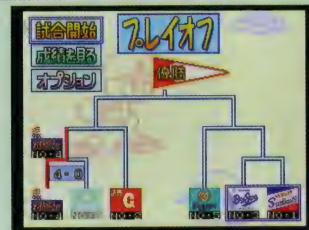
C上、C上、C下、C下、＋左、＋右、＋左、＋右、スタート

サクセスで全会社選択

◆サクセスを初めて会社を選択する画面にすすめる。ここで下のコマンドを入力

◆成功すると全ての会社を選択できるようになるぞ。どの会社でサクセスする？

C上、＋上、C下、＋下、L、R、L、R、Z、スタート

リーグでトーナメント

◆成功すると、「プレイオフモードにしますか」という文字がでる

◆「はい」を選択すれば、こんなふうにトーナメント形式の試合が楽しめるぞ

リーグを最初からはじめ、「第１日」とでている画面でスタートボタンを押す。

N64 中夢

プロ選手のデータを見る

実況パワフルプロ野球2000　コナミ／公式情報

「データあれこれ」の「データを見る・消す」の画面で、コマンドを入力すると、プロ選手のデータを見ることができるぞ。コマンドは、一軍と二軍で2パターンあるんだ。

一軍の選手データ表示コマンド
C上、C上、C下、C下、C左、C右、C左、C右、スタート

二軍の選手データ表示コマンド
C上、C上、C下、C下、C上、C下、C上、C下、スタート

◆まずは「データあれこれ」を選択しよう

◆「データを見る・消す」でコマンドを入力する

◆これは1軍選手のデータなのだ

◆そしてこちらは二軍選手のデータだぞ

N64 中夢

ホームラン競争のごほうび

実況パワフルプロ野球2000　コナミ／公式情報

「ホームラン競争」でパーフェクトを達成すると、ごほうび選手が登場するぞ。1選手でプレイしたときには、その選手の所属チーム、3選手の場合は最初の打席選手の所属チームのごほうび選手が、それぞれ登場する。

ごほうび選手一覧
中日ドラゴンズ：カールソン
読売ジャイアンツ：趙成眠
横浜ベイスターズ：神田大介
ヤクルトスワローズ：加藤博人
広島東洋カープ：河内貴也
阪神タイガース：古田豊彦
福岡ダイエーホークス：岡本克道
西武ライオンズ：高山久
オリックスブルーウェーブ：前田和之
千葉ロッテマリーンズ：成本年秀
日本ハムファイターズ：遠藤良平
大阪近鉄バッファローズ：エルビラ

◆ホームラン競争で、パーフェクトを目指せ！

◆達成すると、ごほうび選手が登場するぞ

◆3選手でも、ご褒美選手がもらえるぞ

◆ヤクルトなら、加藤博人が登場するのだ

N64 中夢

隠し要素を大公開！

星のカービィ64　神奈川県／ラーメン博物館さん

完全クリアすると、いろいろな隠し要素が楽しめる『星のカービィ64』。その要素を全て公開しよう！まず、一応の最終ステージ、ステージ6をクリアすると、「オプション」にサウンドテストが出現。音楽や効果音を聴けるようになる。さらに、クリスタルを全て集め100%にすると、ステージ7のファイナルスターに行くことができるようになるぞ。そこをクリアすると、ボスと連続して戦える「ぼすぶっち」が出現するのだ。

◆まずはクリスタルを全部集めよう

◆すると、レベル7のファイナルスターが出現

◆こんなモードが増えているんだ！

◆真のエンディングの後、オプションを見ると…

N64 中夢

ロックビルで楽々スイッチ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　兵庫県／バリン塔さん

ロックビルの神殿1Fに、ゴロンブレスで丸いスイッチを押して、制限時間以内にもう1つスイッチを踏んで宝箱の炎を消す、というしかけがあるする部屋があるよね。そこで、次のようにするとかなり楽になるぞ。まず、丸いスイッチをゴロンブレスで押す。すぐにデクナッツリンクになり、溶岩に落ちる。すると、丸いスイッチが押されたままになり、いつまでたっても元に戻らないぞ。これで時間を気にする必要はないぞ！

◆まずは普通にゴロンブレスでスイッチを押す

◆つぎにデクリンクになり、溶岩にやられる

◆あとは時間を気にせずゆうゆうとスイッチを！

◆すると部屋の入口に戻されて…

はみテクの殿堂

『ムジュラの仮面』で、デクナッツリンクの時にミルクを飲んでみよう。するとちっちゃいモーションでゲップをするぞ。かわいいのでぜひ見てみよう（千葉県／翠鷹さん）

N64 中夢

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　群馬県／大谷昌史さん

デクの花で空の旅

まず、クロックタウンのアキンドナッツから、権利書を手に入れる。そして、そのデクの花を使って、デクナッツリンクでジャンプする。空中に浮かんだ状態で洗濯場へ飛んでいくと、なんといつのまにか空の上に！　しばらく変な所を飛んだ後、地面に降りると、洗濯場の入口にもどっているぞ。

➡デクリンクで空を飛んだまま洗濯場へ行く

⬅すると洗濯場の入口付近から変な所へ…

N64 中夢

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　東京都／板橋さん

受け付けの中に入る！

市長官邸の受け付けに行き、受け付けに背を向けて立つ。そして、Z注目をして、Aボタンのアイコンが「アタック」の時に、スティックを後ろに倒しながらZボタンを押してバック宙をしよう。すると、受け付けの上に乗ることができるんだ。そして受け付けの中に入ると、あのおねえさんの全身が見られるぞ！

➡バック宙で受け付けの上に乗ってしまおう

⬅受け付けのお姉さんはパンツルックなのでした

N64 中夢

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　高知県／澤田容佑さん

エポナでクロックタウンを！

エポナに乗って、クロックタウン西の入り口にいく。そして、午前6時の日付が変わる時に、入り口に向かってエポナを走らせる。すると、次の日の朝という画面がでた後、なぜかエポナに乗ったままクロックタウンに入ってしまうのだ！もちろんそのままクロックタウンの中を移動することができるぞ！

➡日付が変わるときに、エポナで入ろうとする

⬅なんとクロックタウンをエポナで移動できる！

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　千葉県／翠嵐さん

ゾーラは犬のアイドル！

クロックタウンなどにいる犬は、デクナッツリンクの時だと襲いかかってくるのは知ってるよね。でも、ゾーラリンクだと犬がよってきて、ゴロンだと逃げるって知ってたかな？ドッグレース場で試すと面白いぞ！

⬆ゾーラリンクの後をぞろぞろとついてくる犬。デクリンクだとニワトリのように…

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／すずめいかさん

カーフェイの机に飾られた写真

町長公邸の、アロマ婦人の部屋の奥にあるカーフェイの部屋に行こう。そして、机の上をリンク視点でよ～っく見ると、とある人の写真が飾ってあるぞ。この写真の意味がわかる人にとっては、感動的だよね。

⬆机の上に飾られている、とある人の写真。こんな細かい所も作り込まれている

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　京都府／サンジかもさん

ミルクのつまみは、スルメイカ!?

1日目か、2日目の夜10：00～朝6：00の間にミルクバーラッテに行く。そして、カウンターに座っているゴーマン座長をよく見ると…。なんと、とっくりとおちょこでミルクを飲みながら、スルメを食べている！

⬆ミルクにスルメって合うのでしょうか…。オレは合わないと思うけど…

N64 いねむり

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面　大阪府／すずめさん

キータンのお面の少年の素顔

1日目の朝、キータンのお面をかぶった少年がポストに歩いてくるよね。その時、少年の進行方向に向かい合わせに立ち、リンク視点で待っていると、お面の少年の素顔を見ることができるのだ。

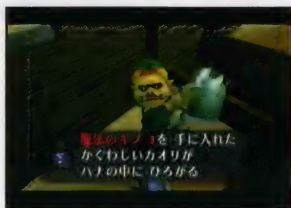
⬆お面が透けて、素顔が見えます。このりりしい少年の正体は誰なのでしょう…

「ムジュラの仮面」の海賊の所で、見張りの海賊の船に乗ってみよう。海賊の後ろでいくら暴れても、なぜかみつからないのだ（徳島県／南毅郎さん他）

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 — 千葉県／木々丸さん

N64 いねむり

パンツからキノコが生えている！

なべかま亭2階の2段ベットにあるパンツ。ブーさんのお面をかぶって匂いをかぐと臭うぞ！しかも、ビンでキノコが採れてしまうのだ！さらに2日目に、そのベットで寝ているゴーマン座長の匂いをかぐと…。

⬆パンツから生えているキノコをゲット！だれかこのキノコを食べてみてくれ…

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 — 岐阜県／酒井夢穂さん

N64 いねむり

へんてこなぬけがら

「ぬけがらのエレジー」を覚えてぬけがらを作るとき、移動せずにその場で、リンク、ゾーラ、ゴロン、デクナッツ、それぞれのぬけがらを作ってみよう。すると、4人が合体したへんなオブジェができあがるぞ。

⬆いちばん面白いのは、デクナッツ+リンク。なんかちょっと恐いんですけど…

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 — 宮崎県／藤村一輝さん

N64 いねむり

魚がワープする！

なべかま亭2階の、2段ベットの下の段で、ビンにつめた魚を放してみよう。すると、魚を取り出すモーションはするが、魚がでてこない…。でも、ベットの上の階にあがると、なぜかそこに魚がいるのだ。

⬆魚を取り出そうとしてもでてこない。でも、なぜか上の段ではねているぞ

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 — 福島県／藤野カンナさん

N64 いねむり

秘技、挑発ダンス!?

まず、カマロのお面を手に入れて、それを付けて踊りをおどる。そして、おどったままZを押しながらRで盾を構えると、なんと盾で防御しながら踊るのだ！敵の前でこのダンスをすれば、挑発ダンスに！

⬆盾を構えてダンスを踊る。前から見ることができないのが残念だよね

実況パワフルプロ野球2000 — コナミ／公式情報

N64 いねむり

データのクリア方法

本体の2コンにだけコントローラをさした状態で電源を入れる。そして、右の写真の画面になったら「✚上、C上、✚下、C下、✚左、C右、✚左、C右、スタート」と入力すると、データが全てクリアされるぞ。

⬆この画面の時にコマンドを入力すれば、全データが初期化されるのだ

星のカービィ64 — 広島県／カープさん

N64 いねむり

やめられない！

レベル7の最終ボスとの戦闘中に、ポーズボタンを押してみよう。すると、ポーズの項目が「つづける」と「がんばる」になっているぞ。どっちを選択してもゲームをやめることができないのだ！

⬆ここまできたら倒すまでやめちゃだめってことだね。せっかくだからがんばる？

はみテクの殿堂

「ムジュラの仮面」に登場するばくれつのお面。バクハツするときにRで盾を構えるとダメージを受けないぞ。さらに、かぶったまま水に潜れば、水中でもバクハツできるのだ！（新潟県／かおるさん他）

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪　夢…時　価
- ●おねしょ…64ドリーム特製記念品

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK
Fax 03-3230-0675
（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶ぬし釣り64 ～塩からを食べて
❷隠しステージワイハ
まず、ゲームを進めて「ぬし」を釣ろう。そして、ゲームのおまけについていた塩から食べて一息つくと、本体の電源が勝手について、隠しステージワイハが出現するぞ。でも、ちょっと気味が悪いので、電源を切ってしまおう！
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
マサさいとう（38）P.Nパックイン
電話 03-1111-2222

ドクトルエンドーの

ロクヨン大通り商店街

ROKUYON OHDOHRI　SYOHTEN-GAI

商店街会長のお言葉

今回紹介した「サテラビュー」は、『BS探偵倶楽部』を遊びたいがために、1998年の春頃に購入した。これだけでも買う価値が十分あったほどの名作で、同じサウンドリンクの『平成新・鬼ヶ島』のように市販化を熱望している。

さよなら「サテラビュー」

「宇宙から新しいゲームが降りそそぐ」というキャッチコピーが印象的だった、衛星データ放送受信システムの「サテラビュー」が、6月30日をもって放送を終了することになってしまった。根強い人気を誇っていた、その内容を簡単に振り返ってみよう。

「サテラビュー」とは、1995年4月23日からスタートした、SFCで衛星データ放送を受信するシステムのこと。BSチューナー・BSアンテナの他に、「サテラビューセット（18000円）」が必要だが、受信は無料。主な番組を紹介すると、タモリや爆笑問題といった有名タレントがパーソナリティに迎えられた「マガジン番組」。『BSゼルダの伝説 古代の石盤』『BSファイアーエムブレム アカネイア戦記』といった、人気シリーズの外伝的作品が、デジタル音声付きで楽しめる「サウンドリンク」。受信したゲームでハイスコアを目指し、表示されたパスワードを応募して全国のプレイヤーで順位を競う「イベントゲーム」。『ダビスタ96』『糸井重里のバス釣りNo.1』を初めとしたサテラビュー対応ソフトに、新データを受信する「対応データ」があった。他にも、サテラビューでしか遊べないオリジナルゲームがあったり、サードパーティ製ソフトの体験版が楽しめたりと、ユーザーにとっては夢のような内容だったのだ。しかし、そんな魅力的なシステムであったにも関わらず、ちょうどPS・SSという次世代ゲーム機と登場時期が重なったのと、サテラビューのサービス内容が分かりにくかったせいで、普及台数が伸び悩んでしまった。1998年頃から過去のゲームの再放送ばかりとなり、1999年頃には放送内容が大幅に縮小されて同じ番組が繰り返され、ついに今年6月30日をもって、放送終了を迎えることになってしまった。商業的には成功したとは言い難いが、我々ユーザーにとっては、数々の名作が楽しめた素晴らしいハードであったのは間違いない。

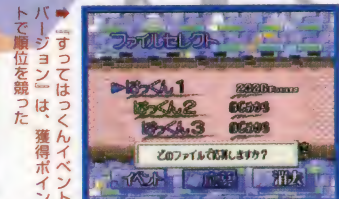
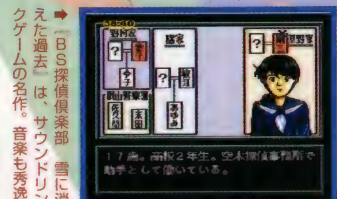
➡これが「サテラビュー」セット。SFC本体の下部に接続する。専用カセットも付属

➡『BS探偵倶楽部 雪に消えた過去』は、サウンドリンクゲームの名作。音楽も秀逸

➡『すってはっくんイベントバージョン』は、獲得ポイントで順位を競った

⬅ゲームの舞台となる「名前の盗まれた街」。ここから様々なイベントに参加する

⬅『BS F-ZERO2』は、マシンデザインとコース形状が変更されている

⬅『Zooっと麻雀』など、NP書き換え開始前に体験版が遊べたソフトもあった

今月のオレはこれを買う!

7/21までに発売される、購入予定ソフトは4本と大豊作だ! まず1本目は『エキサイトバイク64』。左右方向のコーナーリング操作だけでなく、ジャンプする距離や空中での姿勢も考えながら走るという、奥の深さが面白い。2本目の『ミスタードリラー』は、業務用のファンなので黙って買い。当分の間はGB本体と一緒に持ち歩きそうだ。3本目は『サバイバルキッズ2』。主人公によってシナリオが変わるのが魅力で、前作以上にハマりそう。最後の4本目は『マリオテニス64』。対戦相手がいるなら絶対に買い! あまりに対戦が盛り上がりすぎて、1人プレイが物足りなく感じてしまうほどだ。

➡『エキサイトバイク64』は、ゲームモードが豊富で面白い!

●はみだし大通り
皆様の熱い支持にお応えして、今月からカラーページに昇格となりました。カラーとなったからには、今まで以上にレアでレトロなゲームを紹介していく所存です。新コーナーの「FCドリーム」ともども宜しくね。

The **FC DREAM**

レトロゲーム大好きページ

ザ・ファミコン・ドリーム

突如スタートした、名作ファミコンソフトを毎月1本ずつ紹介するコーナー。記念すべき第1回目は任天堂の『バルーンファイト』だ。1984年に発表された業務用『VSバルーンファイト』の移植作で、お互いを妨害しあう2人同時プレイや、息抜きにピッタリの「バルーントリップ」は、今遊んでも面白い！

今回のソフト
「バルーンファイト」

- 発売元／任天堂
- 発売日／1985年1月22日
- 価格／4500円
- プレイ人数／1～2人用
- 出荷数／国内52万本・海外21万本
- 媒体／ファミコン用ロムカセット

ハミダシ特報！

なんと！この『バルーンファイト』がニンテンドウパワーのGB書き換えソフトとして発売決定だ！詳しい内容は来月号で紹介するぞ！それにしても、『バルーンファイト』を紹介しているところにこのニュースが飛び込んでくるとは、すごい偶然。

やめられない止まらない！熱中風船アクション！

固定画面型のアクションゲーム。キャラのアクションには慣性の法則が利用されていて、勢いがつくと急な方向転換ができないのだ。『パイロットウイングス』にある「ロケットベルト」のような操作感覚と言えば分かりやすいかな。風船が2つとも割れたり、水中に落ちたりするとミスになり、残機数がなくなるとゲームオーバー。水面近くにいるとナマズ(?)が登場して、食べられてしまうこともある。

［バルーンファイトの遊び方］

より高い位置から敵に近づいて、足で敵の風船を蹴っ飛ばして割ろう。逆に、自分の風船を割られないために、敵の足元にはなるべく近づかないように！

敵の風船を蹴って割れ！

敵の風船を割ると、パラシュートで降下して着地する。割ってから風船をふくらますまでに、もう1回蹴りを入れると敵を倒せる。全て倒せばステージクリア。

敵をもう1回蹴って倒せ！

4つの土管の中からランダムで浮き上がってくる風船を割っていき、20個全て割るとボーナス得点。また、このステージに突入すると風船が2個に回復するぞ。

ボーナスステージもあるよ

ゲームモード その1 1-PLAYER GAME

その名の通り、1人で敵キャラを倒していくモード。敵を倒すと下の方からアワが出現し、これを割ると500点だ。ちなみにエンディングはなく、ゲームオーバーになるまで延々とゲームが続くのだ。

←風船が1個の状態だと、2個の時と比べて浮上速度が大幅に遅くなる

ゲームモード その2 2-PLAYER GAME

2人同時プレイモード。協力し合ってステージクリアを目指すのはもちろん、相手プレイヤーの風船も割れるので、プレイヤー同士で潰し合いをして、どちらが生き残れるかを競うのもメチャクチャ楽しい！

←時間が経過するとスパークが出現するので、潰し合いもほどほどに

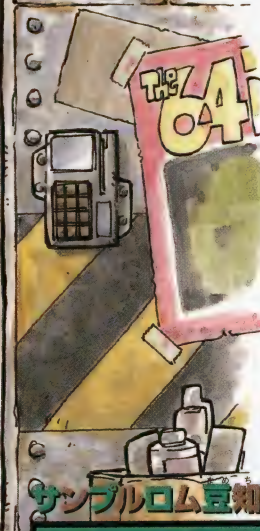
ゲームモード その3 BALLOON TRIP

障害物を避けながら、ステージに配置された風船を延々と割っていくモードだ（強制左スクロール）。ちょっと息抜きのはずが、気が付くと何度も何度も繰り返しプレイしていたりするほど中毒性が高い。

←風船を20個連続して割ると、風船を割った時のスコアがアップする

サンプルロムがやってきた!

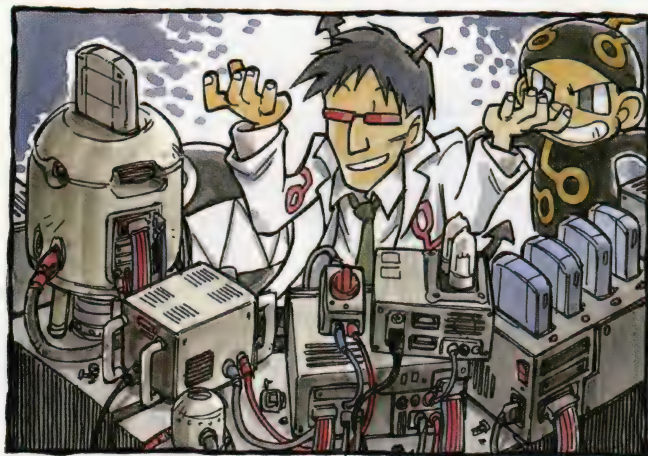
今月は宮城県の後藤勇輔さんの疑問「ついでにサンプルロムって何?」についてお答えします。なぜ「ついで」の方を採用するのかは置いといて、簡単に説明するとサンプルロムとは試作段階のソフトの事です。

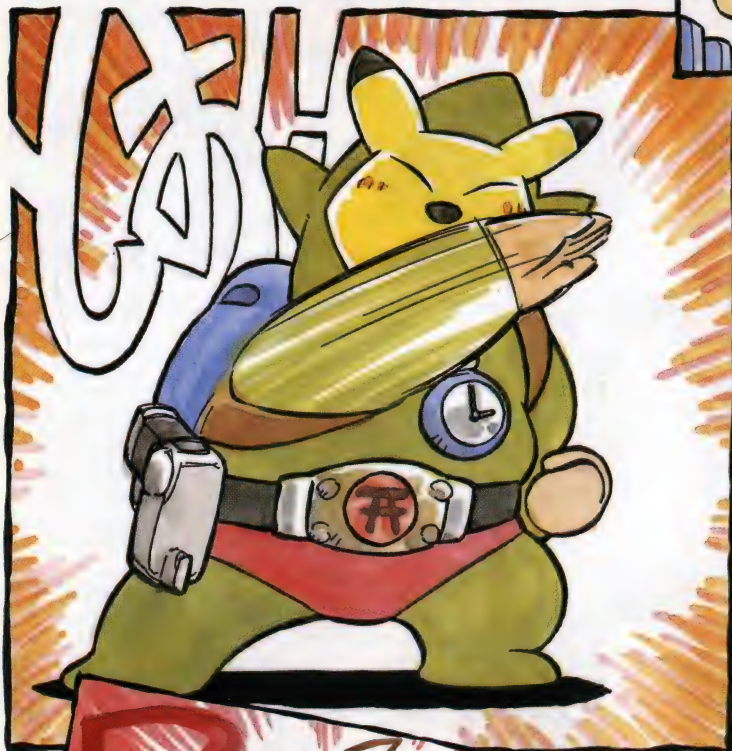
➡ここは64ドリーム編集部。いつもの平和な編集部に、ある日突然忍び寄る黒い影が…

彼の正体は、ゲーム会社の最高機密であるサンプルロムを運ぶために作られたサイボーグである。歩く戦車と異名のつく彼から、いかにサンプルロムが重要なものかが分かるだろう。

サンプルロム豆知識

噂では1本のサンプルロムにデータを刷り込むために、数万円の費用がかかってるらしい。ちなみにカートリッジ本体は、リサイクルされる。完成前のゲームプログラムなので、バグ多し。

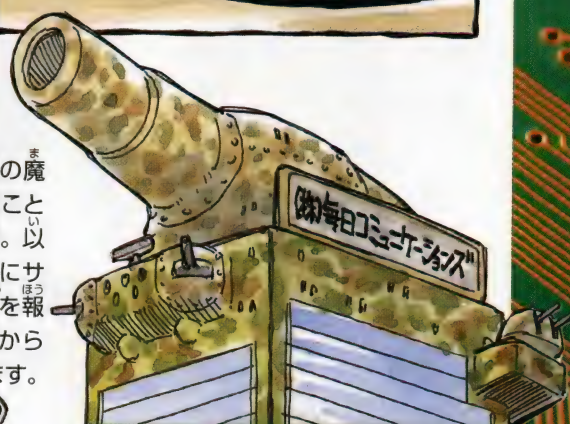
他にもいろいろと企業秘密を警護しているはずなので、こっそり黒服男の後をついて行く…が、あっさり返り討ちに…。そのまま気を失う中植。みんなも街でこうゆう人を見かけたら、背後に立たないように気を付けよう。

ところで、GBAってどーいう意味? Cathering(集める) Bug(コンピュータのプログラムバグ、虫) Academy(大学、集会)。まーいろんなことを集めてみると楽しいかな?っていうこと。えーそうです、次期GBのGBAにかけました。

⬅気がつくとそこは謎の研究室。64ドリームの誤植を司る闇の組織『ゴショッカー』の本部らしい。ちなみに、64ドリームの誤植は全てこの組織のせいです（笑）。中植はDr.Eに改造されて、いつの間にか手下Aにされていた

⬇そして今まさにDr.Eがサンプルロムを利用して、恐ろしい計画を実行に移そうとしていた! その時!!

⬅突如として現れた正義の使者「キータン仮面」! 彼は正義を愛し、誤植を憎む謎の編集者である。その仮面の下の素顔を知る者は、意外に多い。彼の操るキータンロボは、まさに無敵だ!

※これはフィクションです

キータン仮面の活躍で、悪の魔の手からサンプルロムを守ることができた64ドリーム編集部。以上、今回の勤務状況ならびにサンプルロムに関しての情報を報告します。これからも読者からの要望に応じて報告を続けます。

GBA・中植茂久

【宛先はコチラ】

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「G.B.A.」係

一体ロクドリ編集部ってどんな所なんだ!? と読者の声が聞こえてきそうな飛ばしっぷり!! 中植せんせに調べてもらいたい色んな疑問も募集しています。

ザ・ロクヨンドリーム 読者プレゼント

世界最大のゲームショウE3の取材で、ロサンゼルスに出張していたさおへんがいろんなお土産をゲットしてきてくれたぞ。今月、来月と2号連続で64ドリームだけのスペシャルグッズをいろいろとプレゼントするのでお楽しみにね。

64ドリーム

1 ゲームボーイカラー 1名

売れ行き絶好調のGBCもう手にいれたかな?

2 ゲームボーイカラー ミッドナイトブルー 1名

トイザらス限定発売のスペシャルカラーのGBC

3 発売中のお好きなN64ソフトを1本 2名

欲しいN64ソフトをハガキに書いて送ってね

4 発売中のお好きなGBソフトを1本 2名

欲しいGBソフトをハガキに書いて送ってね

5 サイン入り「広井王子の全仕事」(毎日コミュニケーションズ刊) 1名

『サクラ大戦』シリーズでおなじみの広井さんのサイン入り書籍

6 ポケモンプレスキャップ 1名

E3前日に開催されたポケモンプレスカンファレンスで手に入れた帽子

7 ポケモンプレスリリース 1名

ゲームフリークの増田さんのサインがはいっているぞ。ピカチュウのイラスト入りメモ帳とセットで

8 任天堂キャラのぬりえ 1名

プレスリリースと一緒にもらった任天堂キャラのぬりえ帳だ

9 ニンテンドウパワーE3特別版(ホウオウ) 1名

NOA公式マガジン「ニンテンドウパワー」のE3特別版。表紙は2種類あって、これはホウオウバージョン

10 ニンテンドウパワーE3特別版(ルギア) 1名

伊藤紅丸さんのサインが入りだぞ。こちらは、ルギアバージョン

11 ゲームボーイキャリングケース 1名

ゲームボーイ本体とカセットを上手く収納できるアメリカ製バッグ

12 『ムジュラの仮面』特製ピンズ 2名

『ムジュラの仮面』のロゴをかたどった特製のピンズ

任天堂

13 横山めぐみさんサイン入り色紙 5名

『マリオテニス64』のCMに登場する横山めぐみさんのサインだぞ

セタ

14 N64ソフト 井出洋介の麻雀塾 3名

東大卒のプロ雀士井出洋介さんの麻雀ゲーム

ハドソン

15 GBソフト ポヨンのダンジョンルーム 2名

痛快!穴掘りロールプレイングゲーム

バンダイ

16 新ポケモンキッズシリーズ 3名

ピチューを始め全12種類。12種類セットで3名様に

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 2000年7月19日 **当選発表** 64ドリーム10月号(8月発売)

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ～ト

「ハガキなんて出すだけムダと言っている友達がいるので、プレゼントをそろそろ当てて」という愛知県のポリンキーくん。ごめん、キミは今月もハズレだ。でも、これにこりずに来月も出してみてくれよな！ ほかのみんなも、「当たらない」って嘆いてばっかりいないで、どんどんハガキを出してね。次は当たらないとも限らんぞ！

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内）。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	20	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
2	付録：ゼルダの伝説　ムジュラの仮面ポスター	21	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
3	N64新作ソフトカレンダー	22	ドリームインプレッション
4	N64ドリームランキング	23	N64フォーラム
5	マリオストーリー	24	秋葉原価格調査団
6	マリオテニス64	25	ニンテンドウパワーSFC&GB書き換え
7	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	26	特集：E3 ロサンゼルスレポート2000
8	サクラ 大戦GB 激！花組入隊	27	教えて本郷さん N64の質問箱
9	がんばれ！ニッポン！　オリンピック2000	28	毎月新聞
10	エキサイトバイク64	29	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
11	実況パワフルプロ野球2000	30	SFC&GB情報局
12	ぬし釣り64―潮風にのって―	31	それゆけ!!マリオ親衛隊
13	ドラえもん3　のび太の町SOS！	32	ドリテクの殿堂
14	64DD通信	33	64大通り商店街
15	ロクドリエンタメ倶楽部	34	FCドリーム
16	ゲームソフトファンクラブ2	35	イラスト空想レポート　G.B.A.
17	マンガ「Dream Drunker　2周年スペシャル」	36	読者プレゼント
18	ほぼロクヨン流コピー塾	37	読者アンケート
19	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	38	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 もうすぐNINTENDO64発売4周年ですが、あなたがN64を買った時期について教えて下さい。

（1）N64を買ったのは、西暦何年の何月ですか？

（2）一緒に買ったソフトはなんですか？

Q6 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。

【10月号（8月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、その時に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	14	ドラえもん3～のび太の町SOS！
1	井出洋介の麻雀塾（64DD版）		【は行】
2	ウォール街（仮）	15	パーフェクトダーク（仮）
	【か行】	16	バイオハザード0
3	キャベツ（64DD版・仮）	17	パネルでポン64（仮）
4	現代大戦略 Ultimate War	18	VIEW POINT 2064
5	コンカーズクエスト（仮）	19	ファイアーエムブレム64（仮）
	【さ行】	20	不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～
6	サウンドメーカー（仮）		
7	スーパーブラックバス64	21	フライトシミュレーター（仮）
8	スリッ駆　ラジッ駆		【ま行】
9	ゼルダの伝説64DD版（仮）	22	MOTHER 3　豚王の最期
	【た行】	23	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
10	DT DD版（仮）		【ら・わ行】
11	DDシーケンサー（仮）	24	レブ・リミット
12	デザエモンDD（仮）	25	WIPE OUT64
13	動物番長（仮）		

Q7 『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』に登場するキャラクターの中から、「好きなキャラクター」と「嫌いなキャラクター」を、それぞれ1人ずつ教えて下さい（できるだけ、両方とも書いて下さい）。

切手の不要な応募ハガキは次ページ。7月19日の消印まで有効だよ。

64ドリーム6月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64 クリアブルー
富山県／水口裕子

●コントローラブロス
茨城県／小川新太郎
東京都／竹中政也
長野県／山田景子

●ゲームボーイカラー
三重県／大川栄美

●ゲームボーイカラー ミッドナイトブルー
岐阜県／長尾茂則

●好きな64ソフト1本
福島県／加藤春介
東京都／小川俊蔵

●好きなGBソフト1本
埼玉県／碇屋祐貴
東京都／室橋雅一

●N64ソフト 大刀（ダイカタナ）
沖縄県／宮平雄

●N64ソフト ガントレット レジェンド
兵庫県／吉川暢輝

●ソフト書き込み済みGBメモリカートリッジ
北海道／木谷公治

●アメリカ版「ポケモンカードGB」攻略本
福岡県／中島宣徳
福井県／山田卓
徳島県／岡野匡暢

●解放戦線のバンダナ
埼玉県／佐野貴之
神奈川県／森泉希
長野県／松尾敬子
和歌山県／三栖康弘
奈良県／三山聡

●ポケモンキッズシリーズII
滋賀県／北川修
京都府／緒方一貴
千葉県／網中大輔
沖縄県／伊良波聡

●ポケモンGBミニキャリーバッグ
大阪府／大東邦幸
大阪府／播磨佑弥
神奈川県／鈴木翠
愛知県／中西直也
新潟県／猪俣禎人
福岡県／澤美樹
東京都／櫻井榛香
長崎県／冨永真梨香
北海道／小松崇臣
鹿児島県／日高美由紀
兵庫県／水野克彦
京都府／石野恵

●ポケモンコレクションファイル
兵庫県／大崎貴士
群馬県／山下武夫
長野県／南沢修
兵庫県／井口弘将
青森県／伏見祐也
富山県／森田浩一
佐賀県／竹森雅治
岡山県／河本典子
静岡県／田森雅晴
長野県／下小路隼也

★任天堂クリエイターサイン入りグッズ当選者

●任天堂入社案内
三重県／松尾智之
神奈川県／大川卓也
東京都／山本正和
福島県／八巻芳江
岩手県／芳賀和泉

●時のオカリナCD
大阪府／金輪一輝
愛知県／橋爪舞子
青森県／工藤智之

●64ドリームテレカ
東京都／浅見和則
埼玉県／菊地豪行
山形県／佐藤円香

●GBソフト カードヒーロー
長崎県／池田慶之介
富山県／保科弘喜
石川県／中島卓弥

●マルヒゲヤ缶バッジ
千葉県／山本貴子

もっちーの俺に聞くなよ(^^;)

「最近、編集部の人の写真が出なくなったのは気のせい？2年ぐらい前はもっちーさんとかの写真、バンバン出てたのに！」という東京都の志賀祥太くん。もっちーの写真に関する限りでは、出なくなったのは気のせいじゃないぞ。つーか、最近出さないよーにしてます。というのは、そのころ（2年前）に比べてはるかに少なくなってしまったからだ。「何が」って？決まってるじゃないか。「髪の毛」だよ！「髪の毛」…（泣）。いやもう、自分でみてて分かるぐらい確実に砂漠化は進行してます。いまじゃ、わたる副編といい勝負。さらに、ちょっと前にバイクを買ってからというもの、なんとなーくハゲの進み具合が早くなった気がする。これって、やはりヘルメットで蒸れるせいなんだろうか？それとも気のせいか？うーむ…やはりもうちょっと通気性のいいメットに買い換えよ…。でもなんか、焼け石に水って感じがするよな…と、梅雨時にふさわしくお話が湿っぽい方向にいってしまったので、今月はここまでっ！（泣）。

⬆メットの中の抜け毛を見ては涙する毎日。この人はきっと、そんな悩みはねえんだろうなー。いいよな～（いや、でも意外と実は…）

The 64DREAM NINTENDO64 大好きマガジン 9月号は

7月21日(金)に発売します 定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

早いもので、N64が発売されて4周年(パチ、パチ、パチ)。次世代機の公開まで、わずか2カ月となりましたが、N64はまだまだ元気です。次号では、この夏期待の『マリオテニス64』と『マリオストーリー』をたっぷりご紹介。また、『コロコロカービィ』など、GBソフトの新作情報もお届けする予定です。雨ニモ負ケズ頑張りましょう!

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●今月号の付録『ゼルダ』のポスター、かっこいいでしょ。ホントはビーバー兄弟なんかも入れたかったのだけど、素材がなくて残念。「こんな付録があればうれしい」という意見があれば、ハガキに書いて送ってね。

●今年、すでに2回も韓国のプサンへ行きました。あまりいい思い出のないソウルとちがって、プサンはいろんな意味で最高!! 食事は安くてうまいし、町の人は本当に親切にしてくれる(3回目のプサン旅行を計画中のわたる)

●マッシーという名前は当時、俺の上司でもあり、師でもあった広井王子総帥による命名。今回久しぶりにインタビューでお会いしたが、相変わらずのパワーと無茶っぷり?!で安心しました(野球魂の上原ゲット!! マッシー)

●先日、カプコンの戦略発表会に出席した。N64についての朗報があったわけではないが、興味深い話もあった。特に、どのハードでも遊ぶことのできるソフトを提供する計画があるとは…。夢は実現するのか?(ケイ少佐)

●事故のケガの次は、頭のてっぺんにできもの、つーかイボの悪質な(痛い)ヤツができて病院へ。座った瞬間「あー、こりゃ切らなきゃ」って、いきなりハサミでイボを切られる。オレの頭は盆栽か(泣)(もっちー)

●1ヶ月くらい前にバーチャルボーイの新品を発見。今でもおもちゃ屋で見かけることもあるが(ただし定価近く)、ソフト9本付きで5980円となればハナシは別。光の速さでレジへ急行した(エンドー@これで4台目)

●思ったよりも早くマンガ等が描き終わったので、久しぶりに腰をすえてゲームができました。マリオアーティストシリーズはやっぱり良くできたソフトですね。64DDが目指した事を再確認しました。ポリスタ最高!(中植)

●「3日で解ける攻略本」買ってくれた人ありがとう。今月募集の「ゼルダなんでもランキング」のハガキの隅に、感想を書いてくれるとうれしいです。感想を書いてくれた人の中から抽選で3名に秘密プレゼントを送ります(尾関)

●レイカーズの本拠地・ステイプルセンターはE3会場の隣。「100ドルで試合が見られる」という話を聞いて食指が動いたものの、任天堂パーティの為断念。いつか、ナマで見る＞NBA(先月書いた版元・飛鳥新社が正／SAO)

編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

E-mailでの投稿は
「64フォーラム」「インプレッション」宛は: 64forum@pc.mycom.co.jp
「ロクドリエンタメ」「ほぼコピー塾」宛は : 64copy@pc.mycom.co.jp

バックナンバーに関するお問い合わせは…
お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課(Tel: 03-3211-2568)までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……………濱田浩賓
●プロデューサー……中川信行
●編集長……………左尾昭典
●副編集長…………中北亘
●デスク……………真下明
●編集………………岩崎桂／持田康之／遠藤靖幸
中植茂久
●編集協力…………尾関友詩(ワークハウス)
真下寿子／大渕豊
白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一(az! firm)
●編集デザイン……大條千鶴子
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史(GORILLA)
斎田秀子／黒沢哲
菊島康博(az! firm)
金井了／萩原美和／福田和行
越智健夫(VAC creative)
岡田清一朗／水谷明彦(AD GAIN)
●写真撮影…………水口哲二／加藤昌人
福原満明
●イラスト…………中植茂久／記村隆鶴
三浦ゆうま
●広告………………笹川北等／柴崎貴久
●印刷………………大日本印刷株式会社

The64DREAM 8月号
2000年6月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社(広告・業務・販売)
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告)
TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務)
FAX03(3214)8558(共通)

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

4674

差出有効期間
平成12年8月
31日まで有効
（切手不要）

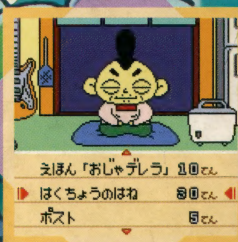
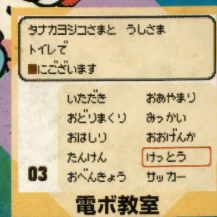
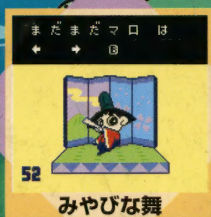
102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ

編集部
アンケート係

フリガナ		性別	年齢
氏　名		男 女	歳
ペンネーム			
住　所 電話番号	〒 ☎　（　　　）		
勤務先・学校名	（さしつかえなければお書きください）		
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

SUCCESS
GAME BOY COLOR
通信対戦可能！
通信ケーブル対応
おじゃる丸
まる
すべてのGAME BOY共通
〜月夜が池の たからもの〜
©犬丸りん・NHK・NEP21／©2000 SUCCESS
おじゃる丸を待つイベントは100以上！
登場キャラクターは60キャラ以上！
月光町をまわって、アイテムを集めよう！
もちろん子鬼トリオ達の
あの名セリフも入っているよ！
タナカヨシコのお店で
アイテムを交換しよう！
テレビで放送中のアニメ、
「おじゃる丸」が
ゲームボーイで登場！
2000年7月発売予定
標準価格 3,980円（税別）
けまりでおじゃる
みやびな舞
もんたーじゅ
電ボ教室
歌って、踊って、揃えて、覚える！いろいろ遊べるミニゲームもあるヨ！
※画面は開発中のものです
SUCCESS 〒141-0031東京都品川区西五反田7-9-5成栄ビル2F TEL:03-5740-7607 FAX:03-5740-7602
株式会社サクセス サクセス・ホームページ http://www.success-corp.co.jp/
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
64DREAM 8月号 ザ・ロクヨンドリーム
●E3大特集 インタビュー記事満載
●ゼルダの伝説 キャラクターポスター
2000 Aug.
MYCOM
2000年6月21日発行：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
平成12年6月21日発行（毎月1回21日発行）第5巻第6号（通巻47号）
定価490円 本体467円
T1104199080498
©毎日コミュニケーションズ 2000 Printed in Japan 大日本印刷（株）
雑誌04199-08